N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

RUDEMENT SÉRIEUX

GRAND PRIX LEGENDS • M.I.A. • CREATURES II

joystick NUMÉRO 97 • 38 F

www.joystick.fr

joystick

NUMÉRO 97 OCTOBRE 1998

Grand Prix Legends
LE TEST COMPLET

ET AUSSI

Colin McRae, M.I.A., Creatures II

C'EST HARD

IMAGE OU SON, LA 3D EST LA

ÇA VIENT

X-WING ALLIANCE, MIDDLE EARTH, TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS, INTERSTATE '82, HEAVY GEAR II, HALF-LIFE, BALDUR'S GATE...



NUMÉRO 97 • OCTOBRE 1998 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

joystick 97 OCTOBRE 1998 • 38 F

Speed Busters

ATTENTION, L'EXCÈS DE VITESSE SERA STRICTEMENT RECOMPENSÉ







RADAR ZONE

HOLLYWOOD

POLICE

DE LA FRIME, DES FLICS ET UN MAX DE FRIC !



http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft



Sommaire

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS

JOYSTICK
est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno LESOUEF, Fabrice PLAQUEVENT
Directeur délégué adjoint : Pascal TRANNEAU
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correcteur : Jérôme Vervaet
Secrétariat : Laurence Geoffroy

MAQUETTE
Directeur artistique : Alain Longlois
Maquettistes : Lines, Stéphane Noël, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Christophe Gourdin, Marie Hédon et Catherine Branchet.
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

COURRIER DES LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika et Bob Arctor
TESTS : Bob Arctor (Fabien Delevoi), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Gona) et Daniel Ichbiah
MATOS : Mathilde Remy, Stéphane Quentin
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre 01 41 34 87 25
Chargé de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 antom@club-internet.fr
Assistante de publicité : Marie-Cécile Reye
Directrice de promotion : Emmanuelle de la Chaux
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements : BP 2 - 59718 Lille Cedex 9.
Tél. : 03 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (259 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10

TÉLÉMATIQUE
3615 Joystick
Centre serveur : HDP
Concepteur : Nedge Interactive
Animation : Frédéric Garcia
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BROCARD GRAPHIQUE, membre de E2G, ROTO SUD et SEGO.
Distribution : Transports Presse
Tous droits de reproduction réservés.
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559 Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Cauly
Couverture : Grand Prix Legends © Papyrus
Ce numéro comporte un encart abonnement pris à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et 1 CD-Rom gratuit joints en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob Bornic, Gona, Lord Casque Noir.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1996





46 Salon ECTS. «Seul événement notable pour les 4 jours d'ECTS à Londres : il a pas plu une seule fois.» Nan, écoutez pas Ivan, y déconne. Dernier échauffement avant Noël, l'ECTS présentait quand même quelques nouveautés absentes à l'E3. Notamment X-Wing Alliance - le retour de StarWars -, Rally Championship 99 et Taisho, un wargame marrant avec des samouraïs.



62 Reportages. Alors la Wanda elle en finit plus de se consumer d'amour pour Activision et Heavy Gear 2. Le Iansolo il est allé faire le zazou chez DiD au pays des simulations militaires. Quant au Morgan, il s'est carrément réservé la primeur de Middle Earth, un jdr qu'il a l'air bien pour le jouer. Et comme si ça suffisait pas, il a remis ça chez Cavedog avec TA Kingdoms, Elyseum et plus si affinités. Pfff !



130 Douze pages de Hard. Le forcené du hard a pris la rédac' en otage. Ses revendications : encore plus de pages sur le Matos. Va z'y Kant, lâche pas le morceau ! Résultat, vous trouverez dans Joy, tous les mois, encore plus de tests de hardware. Ce mois-ci : des news, la Banshee et la TnT, un fabuleux Glossaire 3D et plus encore.



160 Bêta-tests. Au pays des bêta-tests, ce sont les poids-lourds de Noël qui la ramènent. Non, ce n'est pas un nouveau scandale politique mais juste le jeu de rôle le plus attendu du moment : Baldur's Gate. Et pis aussi, Half Life qui renouvelle les doom-like, et Combat Flight Simulator pour les fondus d'aviation

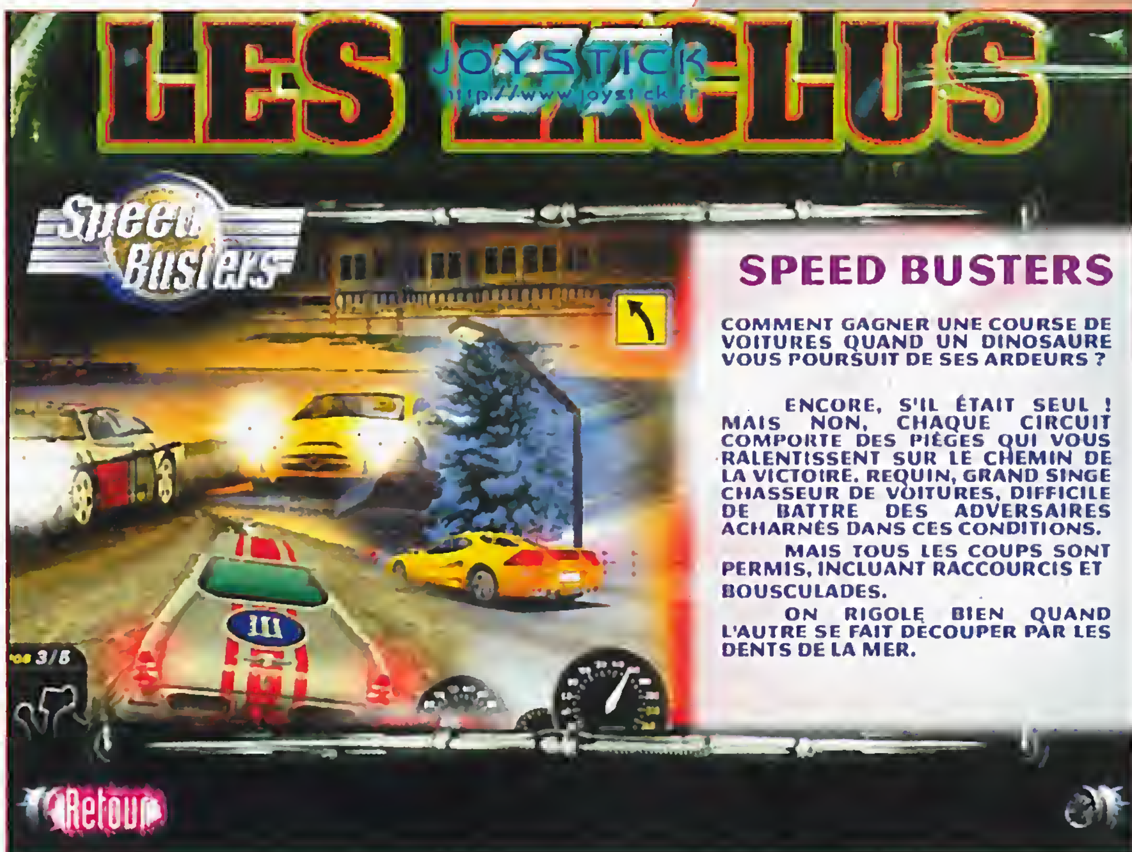


ET AUSSI...

sommaire

Comme vous pouvez le consloter, nous nous sommes déménés (surtout Gana) pour vous trouver un moximum de démos. N'oyont pos été pris por le temps comme nous l'étlons le mals précédent, naus ovons disposé de tout le lolsir nécessoire pour tester le CD de hout en bos et de bos en hout. Vous ne devriez donc pos rencontrer le maindre problème. Concernont le mois dernier, vous ovez été quelques-uns ò vous plaindre de la déma de GP Legends, prablème de son plus partlcullèrement. Pour ces personnes, sachez que GPL testé ce mois-ci est excellent et que lo démo ne reflète pas les réelles capacités du jeu. Enfin, et cantrairement ò ce que pensent certains lecteurs qui nous ont oppelés, le CD 96 ne contenait pas de virus. Nous mettons un point d'honneur ò ce qu'il en solt ainsl tous les mois. Bref, tout va bien dans le meilleur des mondes, souf pour Clinton et Eltsine. Comme quoi le cul et l'olcool...

Lord Casque Noir



DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser («deziper») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique «Pharmacie» de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton «Démarrer» de la barre des tâches, puis cliquez sur «Arrêter». Choisissez l'option «Redémarrer sous DOS».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton «Quitter» du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique «Pharmacie» contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers .ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\.

Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER.

- La rubrique «Shareware» regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques Mods, les demomakers et toutes les nouveautés pour les Cartes 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX5 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX5\DX5FRN.EXE).
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\.

DIRECTX5.2

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 5.2

cd-rom n°97

LES DÉMOS EXCLUSIVES

O.D.T.

Éditeur : Psygnosis
Système : Windows 95/98

O.D.T. est un mélange de plusieurs jeux. À la fois Quake et Tomb Raider, le tout agrémenté d'une pincée de jeu de rôle, O.D.T. vous plonge dans un univers glauque bourré de monstres plus stupides les uns que les autres. Les auteurs vont même jusqu'à parler de «stupidité artificielle». Cette démo est assez longue et vous donnera un bon aperçu de la qualité du jeu. La version finale du jeu comportera, quant à elle, 8 mondes différents, 4 armes dotées de 9 niveaux, 16 sorts et des tonnes de monstres. Notez que vous trouverez dans le répertoire \DATA\DEMOS\ODT du CD, un film de présentation au format MPEG que nous n'avons pas pu placer dans l'interface. Pour le visionner, il faut simplement cliquer sur le fichier TRAILER.MPG.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ODT du CD et cliquez sur ODT.EXE
Pour lancer le film, cliquez sur TRAILER.MPG situé dans ce même répertoire.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5. Carte 3D conseillée.

MODE D'EMPLOI :

Il vous suffit de presser la touche F1 pendant le jeu pour connaître l'ensemble des touches disponibles.













LES DÉMOS EXCLUSIVES

SPEED BUSTERS

Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98 + carte 3Dfx ou D3D

Basé sur le moteur de F1 Racing Simulation, Speed Busters reprend le principe des bonnes vieilles courses d'arcade. Ici, tous les coups sont permis pourvu que la victoire soit au rendez-vous. Les voitures et les décors sont réellement superbes, avec des effets de transparence, d'explosions... De plus, les tutures se déforment et perdent différents morceaux. Cette démo non limitée dans le temps ne comporte qu'un circuit sur les six disponibles, et seulement deux voitures.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SPEED8 et cliquez sur le fichier SPEED8.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5.





MODE D'EMPLOI :

F2	Changer la vue caméra
F3	Vue ralenti
F4	Cacher les instruments
F5	Activer/Désactiver le rétroviseur
F11	Prendre une capture d'écran
ESC	Pause/Menu
Flèche haut	Accélérer
Flèche bas	Frein
Flèche gauche/Droite	Direction
R	Reculer (appuyer deux fois sur A pour repasser la première vitesse)
S	Frein à main
Barre d'espace	Activer la nitro

Les joysticks et volants Force Feedback sont parfaitement gérés.

V2000

Éditeur : Groller
Système : Windows 95/98

Quoi de plus sympathique qu'un bon shoot-them-up ? Justement, V2000 en est un, et en 3D monsieur ! Vous déplacez un petit aéroglisseur capable de prouesse, comme aller sous l'eau par exemple, et vous devez repousser le virus qui envahit peu à peu les différentes parties de la planète. Cette démo est exclusive car elle comporte 3 niveaux jouables ! Eh oui, rien que ça. Vous verrez, c'est mignon comme tout.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\V2000 du CD et cliquez sur SETUP.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI :

Nécessite un joystick. Les touches utiles pendant la partie s'affichent sur l'écran lorsque vous choisissez l'option «nouvelle partie».





WING COMMANDER SECRET OPS

Éditeur : Origin
Système : Windows 95/98

Depuis peu sont disponibles sur le net les nouvelles missions pour Wing Commander Prophecy. Seul problème, la mise à jour occupe quelque 130 Mo ! La voici donc avec, en prime, l'épisode numéro 2. Pour installer ces missions, vous devez avoir préalablement installé le jeu sur votre ordinateur. Pour installer l'épisode 2, vous devez le décompresser depuis le répertoire \DATA\DEMOS\WINGCD en cliquant sur EPISODE2.EXE

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WINGCD du CD et cliquez sur SETUP.EXE.

MODE D'EMPLOI :

Veuillez taper les codes suivants :
USERNAME : CASQUENDIR
CALLSIGN : CASQUENDIR
CODE : 858994233



LES DÉMOS

CARMAGEDDON 2

Editeur : SCI
Système : Windows 95/98 + 3Dfx ou carte 3D

Dans la série, j'écrase des gens gratuitement, Carmageddon 2 s'impose. C'est encore plus gore que le premier et les voitures se démantèlent en dizaines de morceaux. Cool !

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\CARMA2 du CD et cliquez sur CARMA.EXE.

REMARQUE :

ATTENTION, ce jeu pourra choquer certaines âmes sensibles !
Nécessite l'installation de DirectX5.



MODE D'EMPLOI :

Pavé numérique 8	Accéléré
Pavé numérique 2	Frein/Marche-arrière
Pavé numérique 4	Tourner à gauche
Pavé numérique 6	Tourner à droite
Barre d'espace	Frein à main
Z/W	Nitro
Backspace	Réparer
Insert	Replacer la voiture à l'endroit
Tab	Carte on/off
Delete	Acheter une armure
End	Acheter de la puissance
Page Down	Acheter des défenses
Curseur	Tourner la caméra (gauche + droit pour replacer la caméra)
C	Vue cockpit on/off
T	Accrocher une cible on/off
Y	Changer de cible
H	Klaxon
Ctrl + Q	Quit Game
[et]	Sélectionner une option
Alt	Activer l'option

DERNIÈRE MINUTE

Vous trouverez dans le répertoire\DATA\DEMOS, deux démos de dernière minute qui n'apparaissent pas dans l'interface. Veuillez vous reportez aux pages suivantes pour les instructions d'installation.

HARDWAR

Editeur : Gremlin
Système : Windows 95/98

Bienvenue dans la ville de Misplaced Optimism ; un poste minier oublié et établi par une corporation il y a des siècles sur une lune glaciale de Titan, dans une série de cratères reliés par des tunnels. Autrefois, c'était une affaire très rentable, mais les investisseurs se sont retirés depuis longtemps, laissant le personnel et les colons se débrouiller seuls…

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\HARDWAR du CD et cliquez sur HARDWAR.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5.





MODE D'EMPLOI :

Mouvements :

Touches fléchées	direction du Moth.
Touche CTRL (+ curseur)	«Glissement» du Moth et/ou augmentation/réduction de l'altitude.

Régime moteur :

Z	Augmenter poussée arrière
X	Augmenter poussée avant
Retour arrière	En avant toute
Maj droite	En arrière toute
Entrée	Arrêt total

Armes :

Espace	Tir
W	Arme suivante
Q	Arme précédente

Visée :

Le système de mire peut être utilisé pour les armes, la navigation, la récupération et l'identification des vaisseaux.

Y	Défilement des cibles à portée de radar.
T	Viser un bâtiment, une cargaison ou un Moth dans le Hud.
N	Accès au menu de navigation principal.

Vues :

F1	Cockpit
F2	Externe
F3	Cible (externe, pointée vers votre cible)
F4	Arrière (derrière votre Moth)
F5	Inverser vue de la cible
Inser (Pavé numérique)	Panoramique gauche
Suppr (Pavé numérique)	Panoramique droite
Pg Bas (Pavé numérique)	Panoramique bas
Pg Haut (Pavé numérique)	Panoramique haut
+ (Pavé numérique)	Zoom avant
- (Pavé numérique)	Zoom arrière
5 (Pavé numérique)	Centrer la vue

Autres commandes :

I	Activer la vue infrarouge
D	Largage d'un drone pour récupérer une cargaison
S	Largage d'une Etoile (éclairage)
F	Lancer un leurre
R	Lancer un leurre thermique
J	Largage cargaison
M	Voir messages
H	Fonction HUD
Echap	Options principales du jeu (Pause, Sauver, Quitter, etc.).

Commandes de jeu en réseau :

C	Dialogue multijoueur, voir votre manuel pour plus de détails
U	Affichage classement des joueurs
Echap	Options multijoueur





LES DÉMOS

SIN

Éditeur : Activision
Système : Windows 95/98

L'un des nombreux Quake-like nouvelle génération qui ne saurait tarder à sortir. Celui-ci est l'un des plus prometteurs.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SIN du CD et cliquez sur SIN.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI :

Z	Avancer
S	Reculer
Q	Pas latéral gauche
D	Pas latéral droit
C	Se baisser
U	Sauter
Enter	Utiliser un objet de l'inventaire
]	Changer d'objet
Bouton 1 de la souris	Tir
Bouton 2 de la souris	Déplacements latéraux
Bouton 3	Changement d'arme
F1	Mission status
F2	Inventaire





MOTOCROSS MADNESS

Éditeur : Microsoft
Système : Windows 95/98 + carte 3D optionnelle

Testé le mois dernier, Motocross Madness est un jeu simple, mais efficace. Spécialement conçu pour profiter du nouveau pad de Microsoft, le Freestyle présenté dans le «Quoi de neuf», il n'en reste pas moins rigolo à jouer avec toutes autres sortes de manettes.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MOTO du CD et cliquez sur MSMCM.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5. Cartes 3D hautement recommandées.

MODE D'EMPLOI :

Nous vous conseillons très fortement d'utiliser un joypad ou un joystick !

RETURN FIRE 2

Éditeur : Ripcords
Système : Windows 95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RFIRE2 du CD et cliquez sur RF23DFX.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI :

Utilisez le joystick ou la souris pour diriger le véhicule et les touches du curseur pour orienter le canon.



WETRIX

Éditeur : Oceon
Système : Windows 95/98

Un jeu de réflexion où vous devez construire des montagnes pour retenir de l'eau. Il paraît que c'est rigolo...

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WET du CD et cliquez sur WET.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI :

Utilisez la souris et ses deux boutons.









LES DÉMOS

PGA TOUR GOLF : TIGER WOOD

Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98 + Carte 3D

Un jeu de golf superbe et qui utilise pas trop mal l'accélération 3D.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TIGER du CD et cliquez sur TIGER.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Ça coule de source.

IF/A 18 CARRIER STRIKE FIGHTER

Éditeur : Interactive Magic
Système : Windows 95/98 + Cartes 3D en option

La démo du dernier simulateur d'Interactive Magic.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\IAF du CD et cliquez sur IAFDEMO.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Voir à l'intérieur du jeu.



URBAN ASSAULT

Éditeur : Microsoft
Système : Windows 95/98 + Carte 3D

Un clone de Battlezone qui ne jouit pas, hélas, d'un graphisme très heureux.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

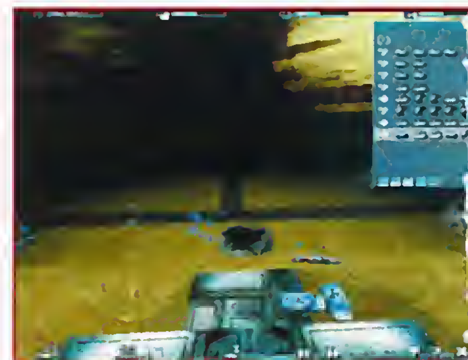
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\URBAN du CD et cliquez sur URBAN.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Les instructions se trouvent dans le jeu.





STARSIEGE

Éditeur : Sierra
Système : Windows 95/98

La nouvelle mouture d'EarthSiege s'appelle Star-Siege. Cette version Démo ne fonctionne en revanche qu'en mode multijoueur.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STARS du CD et cliquez sur STARS.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI :

Alt+Enter	Mode plein écran/fenêtre
F5	Pour chatter

Mouvements :

Pavé numérique 8	accélérer vers l'avant
Pavé numérique 2	accélérer vers l'arrière
Pavé numérique 4	Tourner à droite
Pavé numérique 6	Tourner à gauche
Pavé numérique 5	Stop

Tirs :

Bouton gauche de la souris	Tir de l'arme sélectionnée
Bouton droit de la souris	Accrocher la cible placée dans le réticule
T	Accroche l'ennemi le plus proche
1-4	Sélectionne une arme
L	Lier deux armes de 2 types différents

RESPONSABILITÉS

INFONIE

Surfez à grande vitesse en 56 Kbps dans les grandes villes de France*, découvrez les espaces de communication avec le talkie, les forums, jouez en solo ou en réseau sur de nombreux jeux, suivez le monde en temps réel, achetez à petits prix grâce à la boutique... Bref, découvrez un service en ligne vraiment pas comme les autres.

Gamers, ouvrez grand vos yeux : Infonie organise, en octobre, un grand tournoi de jeux en réseau, le «CyberGames maniac».

L'Internet, comme vous en rêviez, est sur Infonie alors connectez-vous vite !

* Bordeaux, Dijon, Grenoble, Lille, Limoges, Massy, Nancy, Nantes, Nice, Marseille, Metz, Rouen, Paris, Strasbourg, Toulouse.

De nouvelles unités pour Total Annihilation

Les temps sont durs pour les patches et add-on, sauf bien sûr du côté de Total Annihilation qui continue de se pourvoir d'une multitude de nouvelles unités. Grand jeu oblige.

Depuis le mois dernier, les gars de chez TADD ont sorti un nouveau pack d'unités non-officielles pour Total Annihilation. Cette fois-ci, elles ont l'air un peu mieux calculé du point de vue de leur puissance destructrice, et nombre d'entre elles sont disponibles dans les camps Arm et Core. Rappelons que, jusqu'ici, Cavedog ne compte plus sortir de nouvelles unités, sauf pour de grandes occasions, et que le devenir de celles-ci sont entre les mains de programmeurs indépendants. Pour récupérer tout cela il faut aller sur :
http://tadd.annihilated.org/mainframe.html



Kouake II

Le dernier patch réseau pour Quake II est disponible. Le 3.19 (disponible en version complète de 11 mégas ou en upgrade du 3.17, de 2,5 mégas) permet, entre autres choses, l'implémentation du mode View Weapons (VWEP) qui nous permettra désormais de voir les armes que tiennent les adversaires à la main. Je vous conseille d'updater rapido, de plus en plus de joueurs faisant la même chose.

Les unités par le menu

BIG JOHN



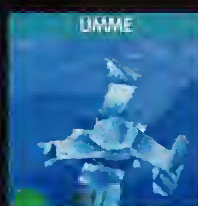
TYPE : Artillerie
CAMP : Arm
DESCRIPTION : Cette unité est une pièce d'artillerie mobile de très longue portée. Équivalente Arm du Battle Bee du premier pack.

WATER WING/FROG



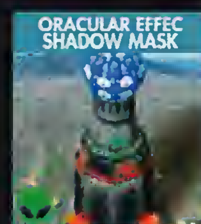
TYPE : Sous-marins d'attaque
CAMP : Arm/Core
DESCRIPTION : Petits et rapides, ils s'acharneront tels des piranhas sur tout ce qui nage ou flotte entre deux eaux.

UMME



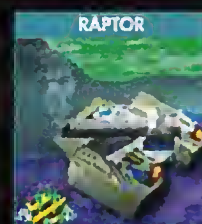
TYPE : Extracteurs de métal
CAMP : Arm/Core
DESCRIPTION : Des extracteurs de métal sous-marins, et en version Moho avec ça. Lors d'une attaque, ils se replieront sur eux-mêmes pour se protéger.

ORACULAR EFFEC SHADOW MASK



TYPE : Brouilleurs de radars avancé
CAMP : Arm/Core
DESCRIPTION : Un bâtiment capable de générer une onde qui brouille les radars ennemis. Le rêve pour ceux qui ont la maladresse de tous les sélectionner pour les faire bouger sans faire gaffe.

RAPTOR



TYPE : Robot de combat avancé
CAMP : Core
DESCRIPTION : Sorte de mini Krogoth : lance-missiles longue portée, deux Gauss guns et un laser lourd. Le Raptor est prêt à ravager tout ce qui passe devant lui, même s'il ne possède pas de défenses suffisantes pour repousser un ennemi aérien.

ORCA/MORAY



TYPE : Tanks de siège amphibies
CAMP : Arm/Core
DESCRIPTION : Des tanks lourds, assez lents, mais amphibies. Conçus spécialement pour ravager les petites îles bien défendues.

MINE JAMMER



TYPE : Brouilleur
CAMP : Arm/Core
DESCRIPTION : Selon les auteurs, ce brouilleur est conçu pour être posé à côté de vos champs de mines afin de les dissimuler.

BERTHA WALLS DRAGON FENCES



TYPE : Remparts
CAMP : Arm/Core
DESCRIPTION : Le kit complet pour construire une jolie forteresse bien solide avec des murs nord-sud et est-ouest.

BEAVER/MUSKRAT



TYPE : Véhicules de construction amphibie
CAMP : Arm/Core
DESCRIPTION : Un véhicule de construction amphibie pour s'affranchir de la présence des bateaux sur les cartes marines.

MIRAGE



TYPE : Tank furtif
CAMP : Core
DESCRIPTION : Souvenez-vous des chars invisibles du GDI dans C&C. Eh bien, ici, c'est rebelote avec le lance-flammes monté à l'avant en sus.

À partir de maintenant aucun paramètre ne doit vous échapper.

J'ouvre mes mails... **Cent trente messages en attente.** Je les télécharge, ça prend **des plombes. Je les lis : insipides.** Comme prévu, les lecteurs qui font **l'effort d'envoyer une lettre par** la Poste ont quelque chose à dire ; **ceux qui s'ennuient à quatre heures** du matin sur Battle.net m'envoient **un mail. Ils m'expliquent,** longuement que «super, j'ai rien à **dire, mais voilà ma config** (suit la configuration de leur PC, **voire leur base de registre pour les** plus pervers. Dieu que je m'en **balance)... Au fait, envoyez-moi la** soluce d'Alerte Rouge.» Oui oui, **sûrement. Ces gars vivent dans** «l'Île aux Enfants». J'attends **toujours vos mails intéressants.**

Courrier des lecteurs,
6 bis, rue Fournier,
92588 Clichy Cedex.
monsieur pomme de terre
(pom2ter@joystick.fr)

Courrier

Méga-erratum DVD... Argh ! planté

Vous ne m'avez pas loupé et c'était mérité. Ça m'apprendra à parler en grand maître d'une technologie que je n'ai même pas les moyens de m'offrir, à parler de vidéo dans un magazine de jeux. On va faire comme si c'était fait exprès du temps de Placide et Muzo avec le jeu des sept erreurs : dans ma longue réponse sur le DVD, j'ai glissé (ha, ha, ha, volontairement bien sûr !) des imbécillités que Stéphane, notre heureux gagnant, a toutes repérées.

Eh bien bravo !! Avec un tout petit article en début de votre n° 96, voilà que vous faites fuir les futurs consommateurs de DVD. Des erreurs ? Plein ! Vérification des infos ? Pas l'impression ! Quel chantier ! On va essayer de récupérer tout ça.

1 Première erreur, et pas des moindres, la zone. La zone 2, c'est nous. Les Américains, c'est la zone 1. Bravo pour le cafouillage. C'est déjà pas facile d'expliquer ce merdier à mes clients (je bosse à la Fnac de Montpellier), mais si, en plus, vous vous y mettez...

2 Le sous-titrage et/ou doublage français est loin d'être systématique sur les DVD zone 1.

3 Le fait de «dézoner» un lecteur n'a rien d'illégal ! Vous pouvez très bien ouvrir n'importe lequel de vos appareils électroménagers et les transformer comme ça vous chante. (NDR : on perd toutefois la garantie) !

4 Si on a les bonnes adresses, une bonne modification ne dépasse jamais les 1 000 F (NDR : vérification faite, ça peut même coûter beaucoup moins, faites jouer la concurrence).

5 Il existe des lecteurs à 2 990 F : donc même avec un dézonage à 800 F, on n'arrive pas aux 5 000 F annoncés dans l'article.

6 Le câble blindé à 100 F le mètre, c'est un peu too much. On peut facilement s'en sortir pour 100 F avec l'intégralité du câble.

7 Pour la télécommande sur PC, il existe déjà des solutions de récepteurs infrarouge à brancher sur un port série.

8 Ne conseillez pas aux lecteurs de passer par FedEx pour leurs colis. C'est la meilleure façon de les voir transiter par la douane avec frais supplémentaires à la clé. Sur un site comme DVDEXPRESS, l'envoi normal ne met qu'une semaine pour arriver (NDR : mais il n'y a aucun recours légal en cas de problème !).

J'espère voir un méga-erratum dans le prochain numéro ... s'il n'est pas déjà trop tard.

Stéphane Peu-Fnac-eur,
blood@mad.dot.com.fr

... Il n'est jamais trop tard. Vous avez oublié de préciser que je me suis également gouré sur le nombre de zones : il y en a six et non quatre, contrairement à ce que j'affirmais outrageusement.

Final Fantasy, on n'a pas fini de rigoler

Je voudrais savoir ce qui s'est passé dans la tête de Kika quand elle a mis 79 % à Final Fantasy VII. Ce jeu mérite tout sauf une note aussi mauvaise que ça. Tout d'abord, il est vrai qu'il faut une grosse configuration, mais le jeu en vaut la chandelle (...) Il est vrai que la quête est linéaire, mais seulement au début. De plus, s'il a été vendu autant d'exemplaires sur PlayStation, ce n'est pas par hasard. Je veux bien croire que l'adaptation comprenne quelques défauts, mais pas au point d'être considérée comme un jeu seulement «bien»...

Exar Kun

Avant que le débat ne s'envenime, permettez-moi, cher monsieur Exar, de vous présenter Olivier, un autre lecteur :

You know what ? I'm not happy... J'ai acheté «Le jeu du siècle, point final», dixit une publicité dans votre canard. Et, effectivement, sa durée de vie promet de m'emmener jusqu'au prochain millénaire. Faites vos comptes : 12 mois pour installer et configurer le soft + 6 mois pour y jouer si on ne se lasse pas avant = l'an 2000. Vous avez sans doute reconnu Final Fantasy VII. Si vous avez la configuration indiquée sur la boîte (P133 + carte 3D ou P166 sans carte 3D), ça ne suffira pas à faire tourner le jeu, même si vous avez un 233, même si vous changez les derniers drivers sur votre supercarte 3Dfx, et tout et tout. Et pourtant, les programmes les plus gourmands tournent parfaitement sur ma config : F1 Racing, BattleZone, Coupe du Monde 98, etc. Comme quoi Kika avait raison, et je la cite (Joy n° 95) : «Malgré ces problèmes techniques qui devraient (notez le conditionnel) être résolus pour la version commerciale... un doute subsiste quant à l'aspect technique, vous voilà prévenus.»

Olivier, Toulouse

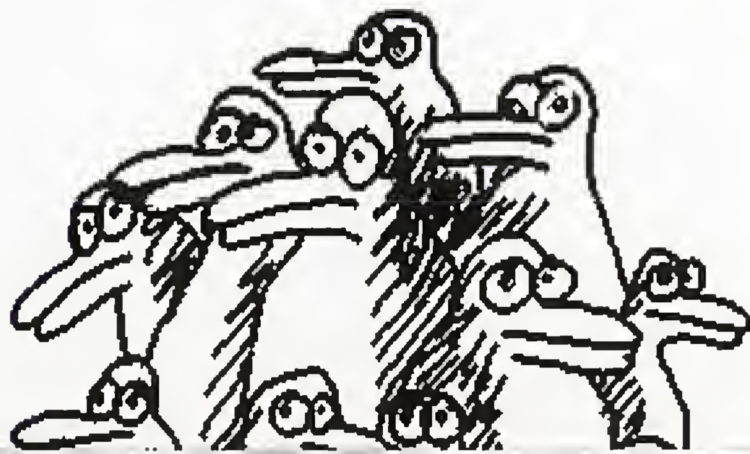
C'est la palme du courrier ce mois-ci. Les lettres pleuvent avec deux types d'auteurs. D'un côté, ceux qui ont joué à FF VII sur PlayStation et qui pensent que la version PC lui est identique, de l'autre, ceux qui ont acheté la version PC malgré nos mises en garde et qui s'en mordent le clavier. À l'unanimité, nous considérons à Joy que FF VII est en dessous du niveau de ce que nous attendons d'un jeu de rôle sur micro : par sa linéarité (oui, jusqu'à la fin du jeu), ses combats fastidieux et son intrigue puérile. Par dessus tout, son adaptation au support PC est un échec technique.

Gn'fifille ! ! !

Vous n'allez pas me croire... Je fais partie du pourcentage solitaire de votre lectorat féminin. Je vous assure, je n'ai même pas confondu votre adresse avec celle de «Bravo Girl» ou de «Voici». Je lis même Joystick depuis de nombreuses années, cinq pour être précise. Ah la la, le nombre d'heures que j'ai pu passer, depuis l'âge de sept ans, face à un écran ! Mais je restais toujours frustrée : pas moyen de m'identifier à un personnage féminin... Je dus me résoudre pendant de longues années à jouer de gros barbares musculeux. Et puis, peu à peu, quelques «filles numériques» ont fait leur apparition et j'ai enfin pu jouer des personnages me ressemblant... au moins un peu. Tomb Raider, par exemple. Même si je ne souffre pas de l'hypertrophie mammaire de Lara Croft, j'étais très heureuse qu'une fille puisse occuper le premier rôle d'un jeu aussi prestigieux. Pourtant, un doute s'insinue peu à peu dans mon esprit : s'agit-il, de la part des programmeurs, d'une humaniste volonté d'émancipation de la femme dans les jeux vidéo ou bien la très plantureuse Lara Croft (non, je ne suis pas jalouse, pas trop) n'est-elle pas tout simplement le reflet des phantasmes libidineux de joueurs masculins ?

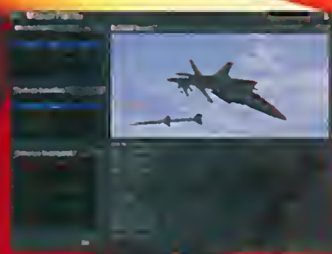
Dark Mistress

Mettons immédiatement fin à vos doutes : Lara Croft est à l'évidence une Jézabelle à 300 balles.

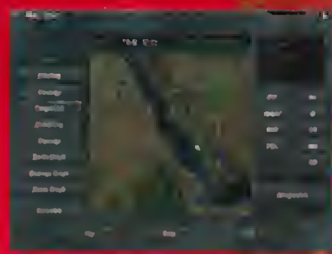


TOTAL AIR WAR

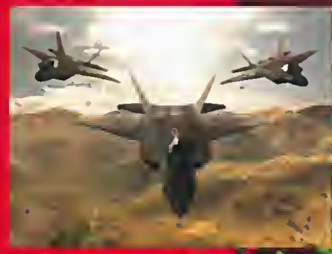
Stratégie et combats aériens



4 rôles à assumer : gestion de l'armement, choix des missions, contrôle des AWACS et pilotage.



Maîtrise de tous les combats aériens sur 4.5 millions de km²
dans 8 pays différents.



Différents modes de jeu : entraînement, campagne, combat personnalisé, ACMI et multijoueurs dans des décors exceptionnels.

INFOGRAMES FRANCE

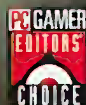
DID DIGITAL IMAGE DESIGN

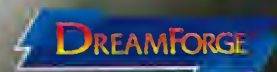
www.did.com

Par les développeurs de EuroFighter 2000 et F22 Air Dominance Fighter.


COMPUTER
GAMING
WORLD

PC
GAMES
A-List

COMPUTER
GAMES
STRATEGY PLUS
STAMP OF
APPROVAL

PC GAMER
EDITORS'
CHOICE

PC
CD
ROM

DREAMFORGE

Windows® 95

news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Furet du Nord

Le Furet du Nord, la plus grande chaîne française de librairies indépendantes, vient de mettre en service un catalogue en langues française et anglaise. On peut ainsi consulter la liste des 335 000 ouvrages disponibles dans les stocks, commander les livres désirés et se tenir au courant des nouveautés. De plus, un forum est mis à la disposition des internautes. www.furet.com

Edito

Allez, tiens, pour une fois je ne vais pas improviser une théorie expresse, mais vous parler du magazine. Alors bon, c'est un truc rectangulaire composé de pages rectangulaires de la même taille, mais qu'importe. Voyons les choses sous un autre angle. Alors, c'est un truc rectangulaire avec un reflet, mais qu'importe. Ce mois-ci, plein de nouveautés rapportées du salon ECTS. Pour changer, nous avons mélangé tout ça avec les news, genre informel-top-cool-entre-nous. Oui, c'est un peu fou. L'autre truc rudement nouveau concerne la rubrique hard, désormais plus consistante. Des tests de matos, des mises aux point sur les nouvelles-tendances-qui-seront-dépassées-dans-un-mois et, globalement, plein de choses hyperintéressantes. Je vous conseille entre autres le glossaire des termes 3D, également appelé Dictionnaire français/Stéphane Quentin, Stéphane Quentin/français. Non, sérieux, gardez-le, c'est super utile pour comprendre pourquoi telle carte est plus performante que telle autre. Bon, OK, une théorie expresse pour la route : les capacités du software ne peuvent dépasser les capacités du hard sur lequel il a été développé. Mhhh… ça sonne pas mal, mais si vous pensez le contraire, faites m'en part.

Cyrille Baron

iMac

La plus grosse vente de micro-ordinateurs pour le mois d'août reviendrait à Apple et son iMac. 15 % des acheteurs seraient des novices désireux de commencer avec un ordinateur convivial, 13 %, des transfuges du PC, les autres, des possesseurs de Macintosh qui souhaitent investir dans un modèle plus design.

La PlayStation à la baisse

La PlayStation passe à 790 francs. Ça fait deux cents balles de moins par rapport au prix habituel, et huit cents de moins par rapport au prix de lancement. Pour avoir une idée de l'infini, plus de 40 millions de PlayStations ont été vendues dans le monde, dont plus de 10 millions rien qu'en Europe. Cette baisse de prix à 790 francs représente 1 385 964 912 281 tasses de café au comptoir, 8 315 789 473 684 tasses de café en salle, 1 837 209 302 326 baguettes de pain ou encore 3 224 489 795 918 boîtes de 10 préservatifs. Comme quoi, la PlayStation est encore très représentative dans les produits de consommation.

Telex

Et voilà ! Après son succès sur PC, Unreal va connaître une seconde vie sur Mac, vous savez, l'ordinateur là… Bon, on ne sait pas trop quelle sera la configuration nécessaire, mais à mon avis ce n'est pas la peine de ressortir votre Classic de la cave.

Le foot est à la rue

Je m'appelle Puma, je suis un fabricant de godasses d'outre-Rhin et je veux niker, euh niquer pardon, mon compatriote et néanmoins concurrent Adidas, qui est partenaire dans un jeu de foot, comment je fais ? Facile, je fais un jeu de foot aussi. Mais attention, pas nimporte lequel : un jeu de street soccer, que j'appelle Puma Street Soccer. En plus, le street soccer, c'est plus facile à modéliser, y a que 4 joueurs par équipe ! Eh eh, décidément, je suis trop fort.

Lopette de Troie

L'auteur du fameux Cheval de Troie en vogue ne serait pas un seul homme, mais en fait une bande de collégiens membres du club Microtel d'une banlieue chic. Ils s'appeleraient les «Dark Masters» et seraient surtout spécialisés dans le hacking des softs de golf.

Microsoft joue-t-il au con ?

Selon le «New York Time», Microsoft aurait fait pression sur Intel pour que cette dernière cesse tout développement sur Internet et Java. Ces activités auraient pu faire ombrage à Microsoft de sa mère. Le quotidien en rajoute en rapportant les termes d'une réunion houleuse qui aurait eu lieu, en août 95, entre les dirigeants des deux groupes, Bill Gates et Andrew Grove. Il va sans dire que ces nouveaux éléments ont été versés au dossier du procès de Microsoft, poursuivi sur la loi antitrust, reporté au 23 septembre.



Le Monde du Jeu s'expose

Les 16, 17, 18 octobre 1998, il y a un chouette salon sympathique aux portes de Paris. Il s'agit du Monde du Jeu, salon réunissant les jeux de l'esprit et de réflexion toutes tendances confondues. Alors, question de s'aérer les neurones, autant y faire un tour : il y a 5 000 m2 de bonnes raisons d'y aller. Ça se passe au Centre International de l'automobile, 25, rue Honoré d'Estienne d'Orves, à Pantin, et comme c'est plus pratique en métro, il vous suffira de descendre à la station Hoche, sur la ligne 5. L'entrée est à 50 balles ou à 105 balles pour les trois jours.
Pour tous renseignements, Mond'Expo au 01 49 91 75 00.

DVD rulez

Même si ce n'est pas encore vraiment l'abondance, les titres DVD commencent à pointer le bout de leur galette siliconée. Starfleet Academy, d'Interplay, fait partie de ceux-là, et bénéficie au passage de l'adjonction de 220 minutes de vidéos codées en Mpeg 2. Pour l'occasion, on a ressorti Shatner, Takei et Koening de leurs placards respectifs, puisqu'ils reprennent leur rôle dans un scénario fidèle à la série originale. Cool.

Et de trois !

Après Flight Unlimited et Flight Unlimited II, Looking Glass s'est longtemps demandé comment appeler le troisième épisode de la série. Finalement, il a été décidé à l'unanimité, standardiste comprise, que leur nouveau simulateur porterait le nom de Flight Unlimited III. Pas con. L'action devrait cette fois se dérouler du côté de Seattle, région riche en lacs, aires de décollage pour fusées, montagnes et surtout castors. Enfin, à ce qu'il paraît. Cinq nouveaux avions devraient être disponibles, histoire de profiter d'un nouveau moteur de météo et d'un nouveau moteur graphique autorisant de nombreuses animations d'ambiance (bateaux, trains, etc.). Pas mal de nouveautés au programme, donc. Aucune date n'a été annoncée quant à la disponibilité du produit. On vous tient au courant dès qu'on a du nouveau.

Y marche plus

Sur le site du http://www.businessweek.com, dans la Business week online, on peut lire l'histoire bien triste de la personne qui a été la première à avoir un Imac tombant en panne, un baptême du feu dont il aurait bien voulu se passer ainsi que des services après-vente d'Apple qui ont toujours mis un temps catastrophique à réparer et à comprendre les choses.



Résident mauvais

La grande vague d'adaptation des jeux en films continue. Après Wing commander, Doom, Gex 3D et Sierra Pro Pilot, c'est au tour de Resident Evil de s'y coller. Cette fois-ci, les rumeurs de casting font état de la présence de Jason Patrick (un ex-bellâtre du milieu des années 80 aux gros sourcils), de Samantha Mathis (une ex-vedette du milieu des années 80 au joli postérieur) et de Bruce Campbell (star des Evil Dead, au menton excroissant). Mais le plus intéressant se situe du côté du réalisateur, puisqu'on parle d'ores et déjà de ce vieux roublard de Georges A. Romero, réalisateur de «Zombies», «Creepshow» et la «Nuit des morts-vivants», qui reviendrait ici à ses premières amours, en filmant des mimes verdâtres et passablement cannibales.

Salon auto

Le Mondial de l'Automobile ouvre ses portes du 1 au 11 octobre, Porte de Versailles à Paris. Outre les nouveautés des différents constructeurs, vous pourrez également voir, et surtout jouer en avant-première à la suite de F1 Racing Simulation, désormais appelée Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 et Speed Busters sur écrans géants et dans des cockpits ! Ça sera sur les stands 309 Hall 5 et de la Fédération Française du Sport Automobile. Le salon des jeux vidéo ayant injustement disparu de notre beau pays, c'est toujours ça de pris !

news

PYROMANIE

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. En août dernier, dans la rue Sauvage à Mulhouse, un cracheur de feu complètement alcoolisé s'est fait arrêter par les flics. Il projetait d'enflammer un guitariste pentecôtiste qui distribuait des tracts.

Norton racolle encore chez Macintosh

Roger Symontec, le célèbre docteur en disques durs, annonce une nouvelle version de Norton Utilities pour les nouveaux O.S. du Macintosh. Il est vrai qu'avec un operating system dont la mémoire n'est toujours pas protégée, on n'ira pas loin sans un bon Disk Doctor à ses côtés.



EXPLORANT LE DISQUE DUR DE L'iMAC, LES BONS DOCTEURS NORTON FIRENT UNE CURIEUSE DÉCOUVERTE.

PETITS HOMMES VERTS

On vous en a parlé la dernière fois. Le programme SETI est bel et bien lancé sur les PC des particuliers. Si vous souhaitez rentrer en contact avec une intelligence extraterrestre, il vous suffit de vous connecter sur www.setiathome.ssl.berkeley.edu pour faire le boulot que la NASA ne peut plus payer. Il s'agit de décoder les signaux détectés dans l'espaaaace, et trouver celui qui est intelligent. En France, le CSA fait la même chose sur les chaînes du service public.



Tex Murphy Overseer, peine de mort !

C'était trop beau de voir Tex Murphy, la suite d'Under A Killing Moon et de Pandora Directive, sortir directement en Budjet chez Eidos. Trop beau pour être honnête. La version française de Tex Murphy est buggée jusqu'aux amygdales. Il manque des fichiers son sur les second et troisième CD. Sur le quatrième, ce sont carrément des dossiers qui sont portés disparus, rendant certains lieux inaccessibles. Le cinquième n'est tout bonnement pas reconnu par le jeu pour... une erreur dans le nom du CD, genre le label a dégagé grave. Suite à une réclamation auprès de la hot-line d'Eidos, en 08.36 comme de bien entendu, un acheteur malheureux s'est entendu proposer la solution suivante (facturée 3 balles la minute) : «Envoyez un fax au développeur aux USA pour exiger un patch». Voici la nôtre : faites-vous rembourser le jeu auprès de votre vendeur pour vice de fabrication. Il ne pourra pas refuser. À lui de se retourner contre l'éditeur. Pendant qu'on y est, voici le numéro de l'Institut national de la consommation : 01 45 66 20 20. Un patch est déjà disponible, mais il ne corrige que la version anglaise. Pour les plus patients, un autre patch devrait (notez l'insultant conditionnel) sortir un de ces jours. Il me vient une idée : je vais systématiquement écrire, dans mes tests des jeux de l'éditeur Eidos, que ses CD sont buggés. S'ils me font des ennuis, je leur répondrai que je suis désolé, qu'un patch de mon test sortira bientôt dans Joy.

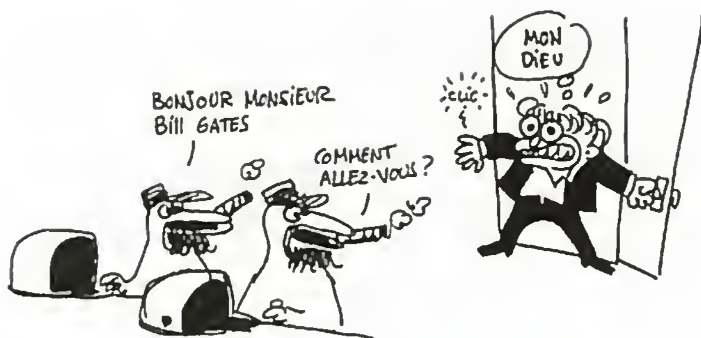
Telex

Un grand débat agite le forum d'Activision : comment, dans Civilization III, les citoyens pourront-ils spontanément démontrer leur satisfaction ? Dans les précédents volets, ils vous offraient une amélioration à votre palais. Si vous avez une suggestion à soumettre : http://xu.activision.com/forum/civilization/pub-index.html, avec, à la clé, qui sait, votre nom ou générique du prochain Civilization ?

À table !

Il est toujours enthousiasmant d'apprendre qu'en marge des innombrables Doom-like, TombRaider-like et Command&Conquer-like, un jeu de conquête galactique, dans la tradition de Master of Orion, VGA Planets ou Space Ward Ho ! est en cours de développement. Le programme s'intitule Catalyst Wars, existera en version Mac et PC et c'est Zerius Development, une nouvelle boîte, qui prépare la tambouille. Difficile de prévoir quel goût ça aura, mais en tout cas, ça sent bon.





Billou et les castristes

Pendant que Bill Gates déclaroit, en voyage à Paris, que Sun et IBM étaient ses principoux concurrents sur le marché du logiciel, la cour de justice américaine a inculpé une dizaine d'espions castristes, infiltrés dans ses bases navales. Non, aucun rapport, c'était juste pour foire deux news en une.

PANNE D'INSPIRATION

Le mal du siècle vient de frapper à nouveau. David Bowie lance un concours sur le Net. Les candidats tirant le premier couplet de sa dernière chanson, et devront lui envoyer la suite au www.davidbowie.com. Le gagnant se verra proposer un voyage à New York, et participera à l'enregistrement du titre, diffusé ensuite sur le Net.

Telex

Pour la première fois depuis la fin catastrophique de l'année 96, Acclaim revient dans la course et affiche des profits. Bienvenue de l'autre côté du miroir.

MILIA'99 : CONCOURS OUVERT À TOUS

Pour sa cinquième édition, le concours international du Club des jeunes créateurs s'ouvre à tous les candidats. Jusqu'à présent réservé aux étudiants en multimédia, il élargit cette année son spectre à une population plus large, allant des professionnels jusqu'aux amateurs. Les projets, qu'il s'agisse de jeux, d'éducatifs, de logiciels pour enfants, d'œuvres expérimentales, d'applications technologiques, etc., ne doivent ni avoir été édités, ni exploités commercialement. Les auteurs lauréats seront invités à exposer leurs réalisations dans un espace qui leur sera dédié, au sein du palais des festival, pendant toute la durée du Milia 99. Pour tous renseignements : www.milia.com

DES NOUVELLES DU CAMP D'EN FACE

Nos amis les consoleux seront heureux d'apprendre que le chip PowerVR2G devant équiper la prochaine machine de Sega, est en cours de production massive. A priori cela confirmerait la date de sortie de la Dreamcast, prévue pour novembre au Japon. Rappelons pour mémoire que le PowerVR2G devrait calculer trois millions de polygones par seconde et posséder une vitesse de transfert vidéo d'un gigapixels par seconde.

AVIS AUX DÉVELOPPEURS

Eclipse Entertainment met gratuitement, et à la disposition de tous, la bêta II de son moteur 3D, Genesis 3D SDK. Les codes sources de la dernière version de GTest sont inclus au moteur. Tout ce dont vous aurez besoin est Visual C++. Pour le télécharger : www.genesis3d.com/

news

3Dfx fait la gueule

3Dfx est un peu dég, car il a gagné moins d'argent que ses experts ne l'avaient prévu. En gros, «les ventes furent moins bonnes qu'escomptées, alors que, dans le même temps, la baisse d'activité saisonnière du réseau de distribution fut plus importante que prévu», qu'ils disent. Les pertes se monteraient à quelques millions de dollars. Le «quelque» reste à définir, mais avec l'arrivée des nouvelles cartes 3D dépassant la Voodoo II en performance pure, rien ne dit que le ralentissement d'activité sera temporaire.

Je te cherche des poux 3.11

Aux États-Unis, on ne sait plus quoi inventer pour faire chier le monde, et notamment les créateurs de petites entreprises. Après Bill Clinton, c'est au tour de Bill Gates de faire les frais des procureurs chercheurs de poux. L'histoire en elle-même est assez risible : en 1991, sur certaines versions de Windows 3.1 envoyées en bêta-test, le chargement de Dr-Dos (le concurrent de l'OS textuel de Gates) provoquait une erreur plutôt suspecte. On aurait pu penser l'affaire classée depuis, si l'astucieux président de Caldera Inc. (la boîte ayant racheté les droits du Dr-Dos à Novell) n'avait pas ramené sa gueule en tentant de réassigner Grosoft en justice. On s'ennuie grave en Utah. Heureusement qu'il y a les mormons pour faire la causette.



Everquest dans la glue

Rumeurs et ragots vont bon train au sujet d'Everquest, le jeu de rôle on-line 3D fort attendu de Sony. Tandis que le bêta-test privé s'éternise, de nouvelles dates de sortie officieuse reculent l'apparition du soft au premier trimestre 99. Les développeurs rencontreraient un problème, bien connu d'Origin depuis Ultima Online : le lag. Contrairement à leurs espérances, les serveurs dont ils attendaient qu'ils supportent 1 000 joueurs simultanément n'en souffriraient pas plus de 200. Et voilà que je tombe sur de nouveaux screenshots et que je me surprends à prier le Grand Sysop : «Argh... Faites qu'ils s'en sortent...»

Telex

Ubi Soft s'implante en Belgique et aux Pays-Bas. Par ailleurs, quatre nouveaux studios de développement sont créés à New York, Barcelone, Milan et Tokyo.

Droit de réponse

La news du mois dernier intitulée «Heart of Arnaque» (Joystick n°96 p. 37) n'a pas plu à Amazing Studio. À leur demande, voici donc un droit de réponse concernant leur politique en matière de relation avec la presse.

«Amazing Studio n'a pas intenté un procès à deux magazines anglais.
Concernant la publication de la solution d'un jeu (...) sous forme d'épisodes et plusieurs mois après sa sortie publique, (elle) n'est pas considérée par les auteurs d'Amazing studio comme une atteinte à leurs droits de création. Néanmoins, la politesse souhaiterait que la revue s'enquière si cette publication ne gêne pas l'éditeur, peut-être engagé dans des relations contractuelles.
Par contre, publier toute la solution d'un jeu en une seule parution et en même temps que sa sortie dans le public s'apparente à un préjudice grave. En effet, cette révélation vide le jeu de tout intérêt et d'effets surprise.
Le dépôt juridique des personnages et de l'histoire du jeu est nécessaire à deux titres :
1. Protéger la création artistique et l'œuvre d'esprit des auteurs du jeu afin d'éviter l'appropriation commerciale de la part de certaines personnes peu scrupuleuses.
2. Avoir la certitude que les reproductions seront conformes à la qualité de l'original. Chaque fois qu'un magazine a voulu reproduire une image ou une scène du jeu, Amazing Studio lui a remis gracieusement le matériel accompagné de données techniques pour une reproduction optimum.
Amazing Studio, conscient du rôle de communication y compris critique de la presse de logiciels de jeux, n'a jamais cherché l'exercice d'un pouvoir sur la liberté des journalistes. Mais Amazing Studio protégera l'œuvre créée par ses auteurs de l'action des prédateurs, agissant sous le couvert de LEUR liberté... Alors, si défendre la création dans le logiciel de jeu est une attitude de crétin, Amazing Studio revendique ce statut...»

Jacques Geandaud, gérant d'Amazing Studio.

Droit de commentaire

- Procès à deux magazines anglais :
Dont acte, le procès annoncé dans la presse anglaise n'a pas eu lieu.
- «Néanmoins, la politesse souhaiterait que la revue s'enquière si cette publication ne gêne pas l'éditeur, peut-être engagé dans des relations contractuelles.»
Oui et c'est ce que nous faisons toujours. D'ailleurs, nous n'avons pas passé de solution.
- Si défendre la création...
Nous n'avons jamais dit ça. Bien évidemment, nous sommes autant attachés que vous aux droits des créateurs, mais que je sache, l'industrie du jeu réussit depuis des années à protéger ses œuvres sans pour cela devoir interdire à la presse de passer des solutions. Bref, tout ça est un merveilleux dialogue de sourds d'autant plus attristant qu'Heart et Joystick, c'est une grande histoire d'amour qui dure depuis bien des années (deux couv' sur le même jeu, les gars, personne ne peut en dire autant).

Cyrille Baron, rédacteur en chef

Kouake 3

Contrairement à ses illustres aïeux, Quake III ne sera pas accéléré 3D, mais présenté dans un mode polygonal capable d'atteindre des résolutions de 800x600 à plus de 150 images seconde. Le jeu se jouera essentiellement au gamepad et toute l'attention des équipes de développement se concentrera sur le jeu en solitaire et des configurations modestes (on parle de P133 et de PlayStation), faisant fi de la mode grandissante des affrontements en réseau. Pour les intégristes, il sera possible de jouer jusqu'à deux bécanes avec un câble série (fourni dans le pack), mais mal, puisque la vitesse du framerate chutera à ... Bon OK, c'est pas vrai. Voici la vraie news, mais elle est chiante : Id Software a quelque peu dévoilé ce que sera Quake 3 Arena et il serait surtout orienté Internet, en hi res, et tout et tout. Sortie mi-99.

PHRASE A LA CON DU MOIS

La phrase à la con du mois est de Fishbone (à propos de la norme Midi) : «Tu ne dois pas confondre la polyphonie et la multitimbralité».

Qui c'est le plus beau bébé ?

Telex

Eidos a racheté la licence de Braveheart.



Une nouvelle génération de jeux de stratégie temps réel va naître. C'est en tout cas ce dont se vante fort pompeusement Eyst, développeur de WarTorn. Moteur 3D révolutionnaire, unités entièrement paramétrables, possibilité de jouer par Internet et coexistence de trois systèmes de jeu : temps réel orienté action, tour par tour ainsi qu'un mode intermédiaire. Toujours en multijoueur, deux types de jeu coopératif sont prévus. Eyst est très fier de son bébé, mais méfiance : un bébé est toujours le plus beau pour ses parents. Comme Salomon, Joystick tranchera. Une démo est téléchargeable sur leur site : www.wartorn.com .

Le dessous des cartes

En signant avec Tele Atlas, Microsoft étend un peu plus son influence en dehors de l'informatique pure et dure. Cet accord de licence permettra à «Billou la pieuvre» de disposer de données cartographiques numériques, ce qui devrait lui donner une confortable avance sur ce marché hautement prometteur. Euro Atlas est en effet le leader européen dans ce domaine. Outre Autoroute Express, dont la prochaine version disposera d'un niveau de détail rue par rue, cet accord devrait profiter aux systèmes de navigation embarquée, de type CARin chez Philips et TravelPilot chez Blaukpunkt, présents dans certains modèles de Mercedes, Audi, VW, Ford, Porsche, Honda, et qui utilisent, pour la plupart, le système d'exploitation Windows CE. Trop fort le Billou ! En attendant d'acheter la planète, il s'en offre la représentation. Qui a dit «La carte n'est pas le territoire» ?



Copains comme cochons

Electronic Arts et 3Dfx ont signé un joli petit accord commercial destiné à se soutenir mutuellement. Du coup, Electronic Arts s'engage à optimiser ses jeux pour la carte 3D de son pote (Nascar 99, WW II Fighters, etc.), ainsi qu'à coller un sticker «3Dfx» sur toutes ses boîtes. Le deal porte sur d'autres arrangements marketing dont on ne sait rien. Sûrement une histoire d'argent, les connaissant. Ou alors EA a un stock de 3Dfx pour les dix qui viennent. Allez savoir !

PUBLICITÉ







STRATÉGIE TEMPS RÉEL
SIMULATION ÉCONOMIQUE
DISTRIBUTEUR : INFOGRAMES
ÉDITEUR : SUNFLOWERS
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 98
www.infogrames.com
www.anno1602.com

Anno 1602

À la Conquête d'un Nouveau Monde



Quelles belles cités !



Ce jeu est unique, il va révolutionner l'univers des jeux de stratégie. Pour la première fois, un jeu combine de la stratégie temps réel avec une simulation économique. Il est N°1 en Europe et vient de faire un véritable carton chez nos voisins d'outre-Rhin, plus de 340 000 exemplaires vendus. Il arrive enfin en version française. **Ce jeu est une vrai bombe,** il comblera tous les amateurs de jeux de stratégie temps réel et de jeux de simulation économique.

ANNO 1602 vous fait entrer dans l'univers des jeux de stratégie évolutifs. L'objectif principal étant de créer votre monde selon vos propres idées.

Le scénario.

En l'An de grâce 1602, le futur de l'Europe est incertain. A bord d'un bateau, un petit groupe de courageux colons décident de chercher fortune sur des terres inexplorées. Vous allez jeter l'ancre avec une réserve limitée de vivres et de matériaux sur un archipel jusque-là inconnu. L' Aventure commence !

Le jeu.

Au tout début vous devez choisir une île pour vous installer. Ce choix détermine la réussite de votre mission car chacune des îles possède des particularités qui lui sont propres. Vous aurez à votre disposition plus de 300 îles différentes.

Ensuite vous devrez organiser votre société et développer vos activités. Faîtes preuve de diplomatie dans vos rapports avec les indigènes, avec vos voisins, mais également avec les pirates. Commencez par construire des fermes, des plantations et des ateliers artisanaux pour fabriquer des objets. Utilisez vos talents commerciaux et relancez votre économie en négociant avec vos partenaires. Levez une armée et partez à la conquête de nouvelles terres pour obtenir de nouvelles ressources.

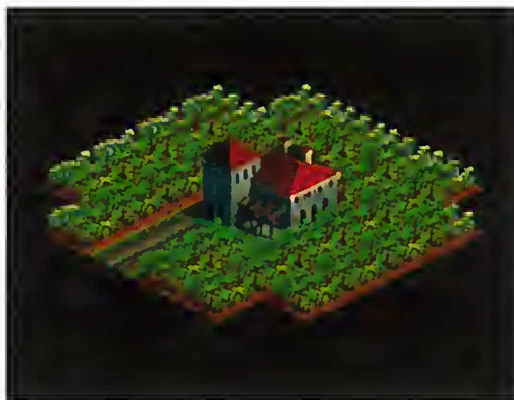


Défendez-vous !



Protégez vos villes !







Découvertes, architecture, diplomatie, commerce, agriculture, exploitation minière, combats... un nombre d'actions impressionnantes à entreprendre. Vous allez gérer un village qui deviendra une ville et qui se transformera en belle et grande cité. Vos colons évolueront pour devenir de riches aristocrates ou de grands militaires.

Quelques chiffres :

plus de 90 bâtiments (tavernes, entrepôts, universités, abattoirs, moulins, palais, bateaux marchands et de guerres, distillerie, mines, boucherie, fermes...), 30 corps de métier (bijoutier, boucher, militaire, forgeron, docteur, bûcheron, tisserand...), plus de 20 ressources (or, laine, argent, sucre, épices, cacao, blé, bois, tabac...) vous permettront de développer votre communauté et d'atteindre votre objectif : créer votre monde.



Le début de la colonisation



Partez à la conquête !

Des parties à durée illimitée, des campagnes, des scénarios et un mode d'apprentissage combleront tous les fans et ceux qui voudraient s'initier au genre. Les graphismes et séquences cinématiques sont extrêmement bien réussies et ponctuent certains événements ou actions du jeu.

Un mode multijoueur,

jusqu'à 4 joueurs, vous permettra de vous éclater à plusieurs. D'après nos sources, des concours seraient prévus sur le net à l'adresse "www.infogrames.com" ou sur "www.anno1602.com" lors de la sortie du produit.

Pour finir, n'oubliez pas que vous pourrez retrouver plus d'infos et d'images sur le site "www.anno1602.com" en attendant la démo jouable prévu pour le mois de Novembre sur ce site.

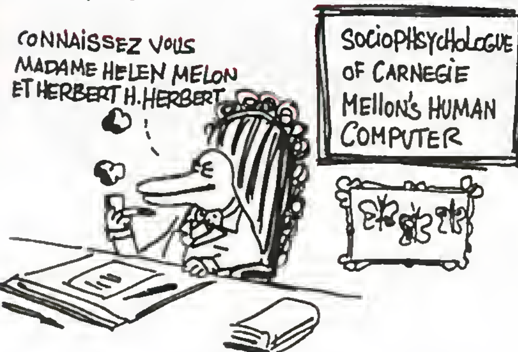


Cette publicité, élaborée par Infogrames, n'engage pas la rédaction du magazine Joystick

INFOGRAMES DISTRIBUTION

SUNFLOWERS the world of entertainment

Sociopsychologie



Selon une enquête commondée par le «New York Times», une bonne mojorité d'intemoutes peuvent expérimenter des formes plus ou moins graves de solitude et de dépression, ou gré de leurs navigations sur les petits mondes du réseau mondiol. Robert Krout, sociopsychologue du Carnegie Mellon's Human Computer Interaction Institute a décloré : «Nous avons été choqués par ce que nous avons pu découvrir, celo contredit tout ce que nous pouvions penser d'Internet et de ses possibilités de communication». Bon, moi j'y passe une dizoine d'heures par semoine, et j'ai décidé de dresser une liste des octivités qui me rendent bien plus dépressif : prendre le train avec des gnous, me foire taxer des clopes dans un lieu public, entendre Casque Noir jouer ò Grond Prix Legends sans son casque, justement, téléphoner ò une hotline, tordre le cou des chinchillos, grignoter des chondoils de laine, détartrer le lavobo d'un outre que moi, me laver et j'en passe (NDRC : À moi, ò moi ! Faire lo queue ò lo Poste, attendre les textes en retord, voir la VF de Friends, boire du café froid). Bah, que ça vous ploise ou non, la télé de demoin passera par le Net. Comme quoi... (Source CNN).

DVD RULEZ

Comme prévu dès so sortie, Riven sera effectivement porté sur DVD. Red Orb Entertoinment o décloré que cette version bénéficiera de vidéos et de sons optimisés, oinsi que de scènes inédites portont sur le moking of du jeu. Boh, heureusement qu'il y o des trucs en plus, sinon on verroit pos trop l'intérêt du truc ! Roppelons ou possogo que Riven o été vendu ò plus d'un million d'unités de par le mondo depuis so sortie en octobre 97.

Telex

1602 sortira finalement en Europe au mois de novembre.

Grand Prix 500cc





Sortie prévue : Décembre
Editeur : Infogrames

Grand Prix 500cc, tel est le titre évocateur de la future simulation de moto d'Infogrames. Comme on pouvait s'en douter, cela va causer du Championnat du monde de vitesse, et nous retrouverons ainsi tous les acteurs de la saison 1997. Mick Doohhon, Max Biagi, Olivier Jacque ou encore Valentino Rossi seront ainsi présents ò vos côtés pour disputer le titre mondial. Mais comme les trois catégories sont représentées (125cc, 250cc, 500cc), cela équivoudra au total à une centaine de pilotes chevronnés. Les courses pourront se dérouler dans des conditions climatiques différentes, comme la pluie ou le brouillard. Vous pourrez aussi régler votre bécane dans tous les sens possible, histoire de faire comme les grands. À première vue, il reste encore beaucoup de boulot aux programmeurs. Pas d'enthousiasme excessif, donc. C'est pas comme avec Superbike, mais bon bref.

Diablo II se la joue accéléré

De l'aveu même de Blizzard, Diablo II sera optimise pour les chipsets 3Dfx en natif. Du bon Glide comme on l'aime, quoi. Les avantages de la chose devraient concerner les rotations du décor, la gestion de la lumière colorée ainsi que divers effets visuels dit d'ambiance. Mmmm. C'est un poil vague comme précision, mais ce qui est par contre sûr, c'est que le framerate sera largement boosté par la chose. Diablo II est toujours prévu pour sortir l'année prochaine

Infogrames rembourse

Infogrames Entertoinment propose oux possesseurs de F-22 ADF outre-Monche (pour ici, on ne soit toujours pos) un gros robois sur l'ochot de TAW. À l'origine TAW ne devoit être qu'un odd-on vendu ò un vil prix bien sûr, il est mointenont un jeu complet onoboïsé oux otomes d'ADF. Pour que nos copoins onglois soient remboursés, ils doivent impérotivement renvoyer le dos du monuel, le numéro de série de TAW, oinsi que le ticket ovont le 31 jonvier. En question subsidioire, ils doivent composer un poème sur Mortin Konwright, le choirmon do DiD.

Trois garçons dans le vent

Trois importants programmeurs d'Ultima Online et The Second Age viennent de quitter Origin pour créer leur propre studio : Wombat Games. La raison ? Un important désaccord sur le produit final : «UO ne propose pas de quête, pas d'énigmes, ni même une société qui fonctionne. Les joueurs sont enfermés dans un carcan rigide. Ils n'ont de choix que de tuer des monstres». Dans un premier temps, ils continueront à travailler sur The Second Age en sous-traitance, mais que comptent-ils faire ensuite ? Un jeu de rôle Online qui satisfera à leurs exigences. Attention, ils sont sérieux.

Essorez la poignée !

Moto Racer™ 2

avec YAMAHA



Inventez les circuits et lessivez vos adversaires !

Modes arcade et simulation de course



Conditions hyperréalistes :



courses sous la pluie, la neige, de nuit...

Éditeur de circuits 3D :

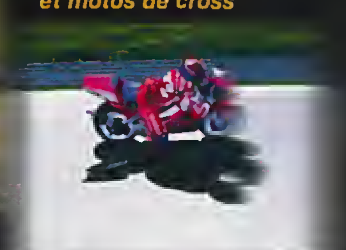


les sauts les plus fous et les virages les plus serrés



Mode multijoueurs

Motos de vitesse et motos de cross



DSI

distributed by Electronic Arts

Captures d'écran PC et PlayStation





ENFIN DES COURSES À LA HAUTEUR DE VOTRE TALENT.

news





Starsiege TRIBES

Tandis que Starsiege, un jeu de mechwarriors, vedette de l'E3 d'il y a deux ans, joue toujours les Arlésiennes, Starsiege Tribes, des mêmes développeurs et utilisant le même moteur, commence à faire sérieusement parler de lui. Il s'agira d'un Doom-like évolué, entièrement dédié au multiplaying via Internet. Dans un univers inspiré de Warhammer 40.000 et se situant un millénaire après EarthSiege - ce qui, fichtre, nous amène fort loin dans le futur - Starsiege Tribes nous mettra dans la peau d'un fantassin au sein d'une tribu guerrière errant de planète en planète pour imposer sa loi à coups d'obus. Une vingtaine de missions solo seront incluses, mais il ne s'agira que d'un tutorial, le véritable jeu étant exclusivement multijoueur, et axé sur la coopération entre membres d'une même équipe. Malgré les demandes insistantes des fans, aucune possibilité de connecter Starsiege et Starsiege Tribes n'est envisagée. Car, comme le soulignent fort pertinemment les développeurs, quel intérêt cela peut-il présenter de faire s'affronter des robots de centaines de tonnes à des fantassins ? Starsiege et Starsiege Tribes sont développés par Dynamix.





ERRATUM

Contrairement à ce qui était annoncé dans notre numéro 95, p.51, Suncom, qui distribue la manette de gaz Strike-Fighter-Throttle, est représenté en France. Il s'agit de la société Contest : 01 30 61 67 70.

Tristes soirées

Un remarquable article baptisé «Faut il brûler Internet ?», dans le France Soir du lundi 14 septembre, parle.. d'Internet. Bien sûr, ici l'internaute y apprendra autant de choses qu'un grand chef parcourant une fiche cuisine de «Elle». Le texte est visiblement destiné à offrir une vérité alternative à celle que l'on connaît. Suite à la parution du dossier Clinton sur le reseau, on en profite pour filtrer «Torquemada n'aurait pas osé en rêver, Internet l'a fait : l'inquisition est soudaine devenue accessible à tous....», histoire de bien affoler la ménagère du dimanche (soir). Tout en ponctuant le texte de mots-clefs propres a revulser l'imaginaire collectif, tels que «nazisme, pédophilie, révisionnisme». Bien sûr, on nous jette aussi à la gueule des célébrités nationales comme «Faurisson, Le Pen», dont la présence dans un tel texte semble être devenue obligatoire lorsqu'on parle de «l'Internet», du «réseau des réseaux» et qu'on veut apparaître comme un garçon crédible «qui connaît bien son sujet». Allez, une pub gratuite : lisez «Courrier International».

Avautré

Ça tourne plus rond chez Avault : leur site online a annoncé ce mois-ci de manière officielle le décès de George Romero, le réalisateur de « La Nuit des Morts-Vivants », de «Zombie» et de bien d'autres chefs-d'œuvre cinématographiques... mais aussi auteur des jeux Doom et Quake. Bon dieu, on le sait, lorsqu'on nous remet notre carte de presse, qu'il faut toujours bien vérifier ses sources.

Pilatage

Gros coup de filet pour la police de la République populaire de Chine qui vient d'arrêter son premier hacker. Yang, un étudiant en mathématiques de 22 ans a été appréhendé juste après avoir pénétré dans un réseau informatique de Shanghaï. Selon CNN, il se serait connecté plus de 2 000 heures, soit 83 putains de jours non stop ! (Là, va falloir qu'on lui explique un truc ou deux, mailez-lui des tips.) Il aurait piraté plus de 500 mots de passe d'utilisateurs. Le criminel sera décapité avec un tronc d'arbre sur la grande place, puis se fera rouler sur le corps par un char T-72 soviétique, puis se fera cracher dessus par un koala, l'animal national, pour que la honte tombe sur lui et sa famille.

Mange !

Une récente étude menée par les archives de la médecine pédiatrique et adolescente prouve que les élèves qui ont mangé un solide petit déjeuner avant les cours se sont payés de bien meilleures notes et, mieux encore, ont eu un comportement plus sociable dans le cadre scolaire. Les enfants mangeant moins bien ou pas du tout deviennent des clochards qui jouent aux jeux vidéo.









On achève bien les chevaux

Ça ressemble à un canular, mais c'est tristement vrai. Pour fêter la sortie de Wild 9, un jeu de plates-formes sur PlayStation, Interplay organise le concours suivant : les participants (obligatoirement majeurs et Californiens) devront jouer à Wild 9 sans dormir, aussi longtemps que possible. À la clef, 55 000 francs. Si plusieurs personnes tiennent 99 heures, les ex-equo s'affronteront ensuite en matchs de 9 minutes jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge. Les règles et le formulaire d'incription sont disponibles sur le site officiel d'Interplay http://www.interplay.com/wild9/99rules.html. Avec une telle somme à la clé, on peut facilement imaginer que ces pauvres types vont se cramer le système nerveux plutôt que de lâcher leur manette. Ah j'oubliais, le second gagnera le jeu Wild 9 et un abonnement. Le rêve américain, pour les cons.



Paf !

Il y a des choses qu'il ne faut pas faire dans la vie. Tenez par exemple, parler que l'on aura sa photo dans Joystick. Fabrice Pierre-Elien (le chef de projet de SCARS chez Ubi) a eu cette malheureuse idée. Comme vous pouvez le constater, il peint des trucs nuls qu'il accroche derrière lui, se gave de Ilotte, s'habille avec une serviette verte délavée qu'il fait sécher sur le portemanteau et prend la tête à tous ses collègues. D'ailleurs, le bureau est vide, ils se sont tous cassés. Du coup, il s'emmerde à mourir. Là, il fait semblant de téléphoner. Putain, on n'y croit pas une seule seconde à son coup de fil. Le reste du temps, il s'occupe avec la poupée gonflable orientale qu'il a si maladroitement dissimulée au fond de la pièce à gauche. Enfin, on s'amuse comme on peut… Eheh !

LA CORÉE PLUS FORTE QUE L'EUROPE

MPlayer a décidé de s'implanter en Corée et de créer un serveur en ce beau pays d'Asie. Un contrat passé avec LG InterNet, un fournisseur d'accès local, a permis cette saine délocalisation. Ne soyons pas trop dégoûtés : MPlayer Korea devrait être le premier volet d'une longue liste de délocalisation du célèbre serveur multijoueur. Avec un peu de chance, les responsables de MPlayer ouvriront leur atlas et s'apercevront de l'existence d'un continent entre les États-Unis et l'Asie. Bientôt la fin du lag ?

DES NOUVELLES DE Darkworks

Il y a quelques mois, nous vous parlions d'un nouveau studio français, Darkworks, et de son projet 1906 basé sur l'univers de Jules Verne. Si ce projet n'a pas pu aboutir, la démo s'est sacrément fait remarquer auprès des éditeurs. Du coup, plusieurs d'entre eux n'ont pas manqué de leur proposer du boulot. L'équipe travaille donc en secret depuis 5 mois sur un jeu d'action/aventure qui sera dévoilé le mois prochain. Un titre très ambitieux développé en natif sur PC, Dreamcast (la nouvelle console de Sega) et PlayStation. Pour ne pas perdre de temps, Darkworks recherche d'ores et déjà 5 développeurs et 10 infographistes (sur 3DStudio Max 2). Pour tout renseignement : Darkworks 01 47 42 81 55.











JAGGED Alliance 2

Bonheur annoncé pour les petits Rambo. D'ici la fin de l'année, Ubi va nous gratifier d'un nouveau moyen pour nous imaginer en train de fusiller, mitrailler, égorger, baillonnetter, grenader ou encore bazooker son voisin. Ce nouveau jeu de guerre n'est rien d'autre que la suite du premier Jagged Alliance. Comble de l'originalité, les créateurs ont pensé à mettre un «2» derrière le titre...

Bon, restons sérieux. Ce jeu en vue isométrique vous permettra de gérer une équipe de mercenaires payés pour remettre au pouvoir un despote d'Amérique du Sud récemment renversé. En plus de la gestion du matériel qui semble être très complète, vous devrez aussi vous occuper de l'entraînement des chiens de guerre, et vous soucier de leurs préférences et de leurs sautes d'humeur. Mais là où le jeu prend une dimension supplémentaire, c'est qu'il existe toute une gestion de la progression de votre aventure à travers les rencontres que vous ferez dans les différentes opérations. Le jeu stratégique prend alors une véritable orientation vers le jeu de rôle ; il vous sera donc déconseillé de balancer une grenade avant de poser des questions. Bien sûr, ce côté jeu de rôle se greffe sur la gestion de plusieurs hommes à la fois, ce qui « humanise » la petite équipe de tueurs nés que vous gérez. Cet aspect est d'autant plus intéressant qu'il nous écarte des « Wages of War », où les pertes civiles n'ont qu'une importance... secondaire. À voir.



AVENTURE/COMBAT TACTIQUE
EDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR :
TOPWARE INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE : FIN 98



news



SIMULATION DE VOL
EDITEUR : TITUS
DÉVELOPPEUR : DIGITAL INTEGRATION
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

F-18 Super Hornet



Le cockpit, nanti de tout ce qu'il faut pour satisfaire l'amateur de petites merveilles.



Depuis le très décevant F/a18-Hornet III d'Empire, les simulations concernant cet appareil ont plu sur notre tronche comme autant de missiles Tomahawk en Afghanistan : IFa-18 Hornet, F/A-18 Korea et bien d'autres encore. Mais cette fois-ci, c'est au tour de Digital Integration de s'y coller avec F-18 Super Hornet. La différence majeure qui apparaît est, a contrario de nombre de ses collègues, Super Hornet nous permet de prendre les commandes de la toute dernière version de l'avion préféré de l'US Navy. Face à un tel monstre, il fallait une simulation susceptible de tenir la route. Fort heureusement, les mecs de Digital Integration sont bien loin d'en être à leur coup d'essai. Ce sont eux en effet qui nous avaient concocté les superbes Apache Longbow, Hind et F-16, une bonne occasion de faire un pas en avant avec le moteur de DI. En tant que chef d'escadrille, il sera possible de commander 32 avions alliés. Pareillement, le moteur sera aussi susceptible de reproduire les communications radio avec choix de fréquences en fonction de l'interlocuteur (contrôle sol, de mission, ailiers). Les campagnes seront au nombre de trois : celles de la mer de Barents (contre la Russie qui vous opposera à un porte-avions gigogne) et de l'Océan Indien (contre les Indiens justement) dotées de Mirage 2000, et pour finir un grand retour en Irak pour ce qui concerne les scénarios dans le Golfe Persique. À la manière d'un Tactcom (F-22), le système de campagne présentera une carte avec des sites nantis de différentes valeurs stratégiques, sur lesquels nous pourrons nous acharner au gré de nos humeurs.

Le jeu en réseau pourra se jouer jusqu'à 16 joueurs s'affrontant comme des ouf, ou à 4 en mission coopérative. Digital Integration ne nous a jamais déçus en matière de simulation, et il serait bien dommage que F-18 Super Hornet fasse exception à la règle.











Toutes les parties externes de l'appareil sont animées, y compris les slats (volets placés sur le bord d'attaque de l'aile).





Trespasser

On avait beaucoup parlé de l'association Spielberg-Katzenberg-Geffen lorsqu'ils avaient monté leur studio pluridisciplinaire : DreamWorks. Il faut bien reconnaître que l'on n'a pas vu arriver grand-chose. Neverhood, le jeu en pâte à modeler, pourtant excellent, n'a pas été lancé sur le marché français. Et au cinéma, à part «Deep Impact», rien de bien concluant. Voilà donc que les trois dinosaures de l'«entertainment» reviennent à la charge avec, justement, un soft de dinosaures. Trespasser sera basé sur «Lost World : Jurassic Park». Hop ! on n'est jamais si bien servi que par soi-même. Dans cette aventure enrichie en action 3D, le joueur se retrouvera transporté sur une île inconnue, un an après la fin du scénario du film.



Anne, c'est le nom de l'héroïne que nous pourrons incarner. Une faible femme face à une horde de créatures féroces. Un seul espoir : parvenir à sortir vivant du site B. Une course-poursuite à travers la jungle, les montagnes et un lagon. Des combats et quelques énigmes à résoudre. Classique pour un scénario de série B. La technologie mise en œuvre pour Trespasser l'est heureusement moins. Un graphisme de pointe comme dans les derniers comic-like. Par-dessus tout, les dinosaures seront super chiadés avec des modèles complexes articulés à partir de squelettes recouverts de muscles virtuels. Pas une once de pâte à modeler. Et puis, reconnaissez que les images sont très impressionnantes. Tous les objets et créatures du jeu seront aussi dotés de caractéristiques physiques précises permettant une meilleure interactivité. Tenez, prenons l'IA des dinosaures. Chaque animal réagira en fonction de stimuli de base comme la peur, la curiosité, la faim, la fatigue, la douleur. Et pas seulement parce que vous ressemblez à un hamburger sur pattes.

Groooooa ! donc. Et pis, ça serait bien que Trespasser se montre aussi innovant que le premier Jus Rassis Pack en son temps.



ACTION/AVENTURE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : DREAMWORKS INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE : N.C.








Mad Racers



Dans le numéro double de cet été, nous vous avions offert un jeu de voitures nommé GT 97. La toute petite équipe de Blue Sphere s'est remise au travail pour nous concocter un jeu de motos à quatre roues, voire même de voitures, n'ayons pas peur des mots, qui va à l'encontre de tout ce qui se fait aujourd'hui. Entre Motortoon sur la PlayStation et Stunt Car Racer sur Atari ST, Mad Racers vous plonge dans un univers cartoon où les cascades s'enchaînent les unes derrière les autres, une course folle dont vous ressortirez plein de vomis. Un choix de 8 voitures vous sera proposé sur une panoplie de 10 circuits. Le mode réseau n'est malheureusement pas prévu, mais on pourra dégobiller à deux sur un écran splitté. Une première mouture du jeu ne fonctionnera que sur 3Dfx, suivie d'une seconde qui inclura également le standard Direct3D. Les auteurs prévoient de sortir régulièrement de nouvelles voitures et de nouveaux circuits. Quant à la date de sortie, elle est prévue pour novembre. Au fait, il n'y a toujours pas d'éditeur pour ce jeu. Enfin, je dis ça, mais je ne dis rien.






UR Gear

Une nouvelle sorte de casque virtuel vient de voir le jour sous le nom d'UR Gear. Ce dernier est en fait un joystick. Eh oui, un joystick ! Il se compose de deux parties, le casque lui-même que l'on met, si possibles sur la tête, et une petite poignée que l'on place dans la main. Le capteur infrarouge se place, quant à lui, sur le moniteur. Concernant le branchement, il nécessite un port série, un port joystick, une sortie son (pour les écouteurs) et une entrée micro. À partir de là, l'ensemble est reconnu comme un joystick. En bougeant la tête de droite à gauche et de haut en bas, on manipule en fait les deux axes du joystick. La poignée comportant une réglette et quatre boutons, on peut utiliser le casque avec un contrôle des gaz. Enfin, un logiciel de reconnaissance vocale offre la possibilité de commander certains jeux à la voix ou de discuter pendant que l'on joue sur Internet par exemple. Tout ceci est pour l'instant assez théorique, car peu de patches existent et les jeux ne proposent pas tout le temps de configurer chaque fonction avec le joystick. Par exemple, certains Quake-like refusent d'affecter l'axe haut-bas à un joystick, ce qui empêche de regarder vers le haut ou le bas en bougeant la tête. Ce système est bien adapté aux simulateurs de vol, sa vivacité de réaction étant trop faible pour un Quake-like par rapport à celle d'une souris. Bref, c'est plein de possibilités et il n'y a plus qu'à attendre les différents patches sur le site www.unionreality.com. En revanche, les personnes handicapées y trouveront un intérêt plus que certains.



Quoi

◀ **Constructeur : Union Reality**
Distributeur : 010C
Téléphone : 05 62 72 77 17
Prix : 899 F TTC

Blaster GamePad Cobra



Le créateur du standard de cartes son pour PC confirme ses ambitions : s'attaquer au marché des périphériques en tout genre. Ce joypad comporte pas mal d'options intéressantes : un mode analogique/numérique, 16 boutons programmables (assignation de touches du clavier ou de la souris), la possibilité de connecter 4 joypods identiques en série et deux poignées antidérapantes et antitranspiration. Notez que le logiciel de configuration est superbe et très pratique !

▲ **Constructeur : Creative**
Distributeur : Creative France
Téléphone : 01 39 20 86 00
Prix : 199 F TTC



▲ **Constructeur : Microsoft**
Distributeur : Microsoft
Téléphone : 01 69 86 48 58
Prix : 1 690 F TTC

SideWinder Force FeedBack Wheel



Le voilà enfin. Disponible au moment où vous lirez ces lignes, ou presque, le volant à retour de force de Microsoft devrait être disponible. Son look est très sympa et, contrairement au Per4Mer, il peut fonctionner avec ou sans retour de force. Le système d'attache est très astucieux avec un seul gros levier à pousser. Les vitesses sont situées derrière le volant, alors que la façade comporte 6 boutons programmables plus un bouton permettant de désactiver le retour de force. Justement, concernant le retour de force, ça fonctionne très bien, mais la puissance des moteurs reste un peu molle face à celle du Per4Mer ou du volant de Guillemot. À propos du pédalier, il n'y a pas grand-chose à dire, il est stable et confortable. Seul gros défaut : le prix !

Digital Sound System 80



Lorsque Microsoft décide de se lancer dans un projet hardware, il le fait généralement bien. Ce kit d'enceintes destiné aux ordinateurs équipés de ports USB et de Windows 98 ne faillit pas à la règle. Il est composé d'un caisson de grave incorporant une ampli class D de 44 watts et de deux satellites de 16 watts. Outre le son de qualité quasi hi-fi, la connexion USB offre un immense avantage : l'absence de carte son. Certes, on peut relier le caisson à une carte son, mais ce n'est pas nécessaire. Le son des jeux et les musiques du CD peuvent directement transiter par le port USB en numérique pour être décodés par le DSP situé dans le caisson de grave. Ainsi, la perte de qualité et le parasitage sont pratiquement réduits à néant. De plus, le périphérique «discutant» avec l'ordinateur, tous les réglages intervenant sur le PC ou sur les enceintes sont répercutés à l'un ou à l'autre. Ex : j'appuie sur le bouton du volume des enceintes et les réglettes volume sur le mixeur de Windows 98 s'ajustent à l'écran. Pour ce qui est des entrées auxiliaires et du port Midi ou joystick, la carte son reste indispensable. Dommage. On peut de même regretter l'impossibilité de brancher d'autres satellites pour un effet surround, sachant que le DSP simule parfaitement cet effet, mais sur deux enceintes seulement. Le Digital Sound System 80 est livré avec un logiciel bien conçu équipé d'un équaliseur 10 bandes. Pour finir, le câblage est réduit à un fil par enceinte ce qui est plutôt cool.

◀ **Constructeur : Microsoft**
Distributeur : Microsoft
Téléphone : 01 69 86 48 58
Prix : 1 890 F TTC

de neuf ?

Par Lord Casque Noir

SideWinder Freestyle Pro



Sous ses airs de joypad classique, le Freestyle renferme une technologie nouvelle : la reconnaissance de l'inclinaison de la manette dans l'espace. Si ce n'est pas la première fois que l'on voit ce genre de périphérique, c'est bien la première fois que cela fonctionne aussi bien. Ainsi, lorsque vous inclinez la manette dans une direction, cela est interprété comme les axes d'un joystick analogique. C'est étonnamment précis. Les perspectives offertes par une telle manette ne sont pas négligeables. Dans un jeu comme Fifa Soccer, vous pourrez courir dans une direction avec le bouton des directions tout en inclinant le pad dans une autre direction pour faire une passe par exemple. Dans MotoCross Madness, le jeu fourni avec, vous inclinez la moto avec le pad et vous pouvez tourner la caméra avec le disque de direction. Mis à part ça, la manette comporte 8 boutons (+8 avec l'inverseur) et une molette de gaz. Bref, c'est vraiment rigolo et avec un peu d'habitude, on s'y fait très bien. Un adaptateur USB est inséré dans la boîte.

◀ **Constructeur : Microsoft**
Distributeur : Microsoft
Téléphone : 01 69 86 48 58
Prix : 590 F TTC

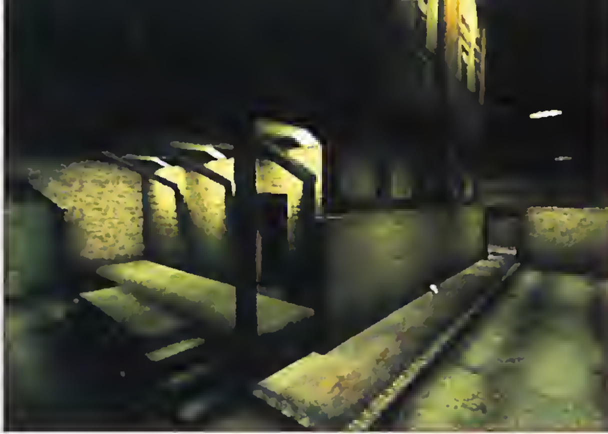
Race Leader Force Feedback

Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 990 F TTC ▶



Là, c'est très fort ! Non seulement ce volant à retour de force est l'un des meilleurs en terme de sensation, mais c'est aussi le moins cher, et de loin : presque deux fois moins que ses concurrents. Incroyable ! Doté de la technologie I-Force 2.0 (compatible Direct Input), le Race Leader dispose de 20 boutons programmables, dont deux barres arrières pour les changements de vitesse et un pad à huit directions. Du côté de la force Dark Vador va bien et vous remercie les moteurs sont puissants et les sensations bien réelles. Seul le système d'attache laisse un peu à désirer. Le pédalier est paraît-il moins solide que celui du volant de Microsoft, mais seul le temps nous le dira. Nous ferons de toute façon un comparatif volant à retour de force dans un très prochain numéro.





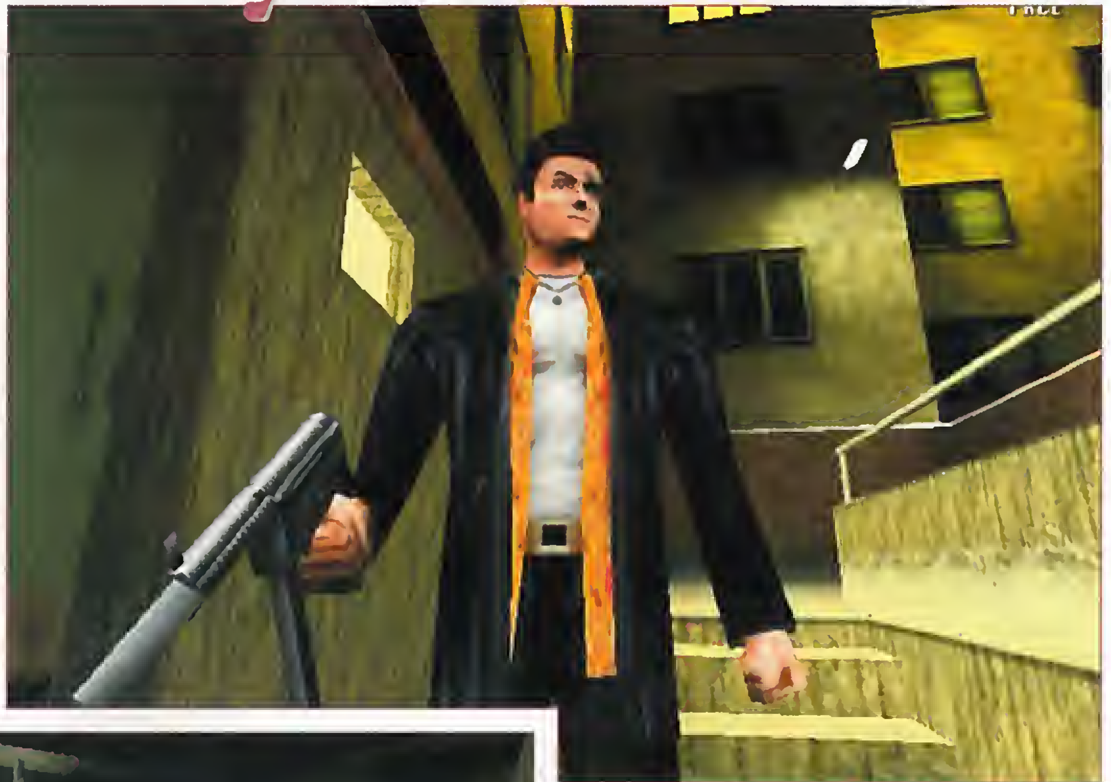




Max Payne

STANDARD	PC CD-ROM
GENRE	AVENTURE 3D
DÉVELOPPEUR	REMEDY E.
SORTIE PRÉVUE	1999

Un moteur dernier cri (celui de Remedy), un développeur qui a fait ses preuves (3D Realms), Max Payne entre dans l'arène des Quake-like avec de solides arguments.





LE G.O.D. (Gathering Of Developers) nous prépare, pour 1999, un shoot 3D tiré tout droit de l'imaginaire agité des loufs de 3D Realms, ayant déjà à leur actif le légendaire Duke Nukem 3D. Max Payne, habile mot d'esprit servant aussi de patronyme au héros, sera un jeu d'aventure en 3D en caméra subjective et à la troisième personne, yep rien que ça.

Le moteur de jeu utilisé est celui de Remedy Entertainment. Ce dernier est d'ailleurs déjà connu des possesseurs de cartes 3D, puisqu'il est employé sur Final Reality, un benchmark bien populaire dans le milieu très fermé du mip mapping. Il permet, entre autres choses, de recréer des mouvements et démarches naturels des personnages, des torsions musculaires et, chose nouvelle, de calculer en temps réel des ombres portées sur les objets et les décors.

Le scénario Max Payne se déroule de nos jours à New York au cours de l'hiver le plus terrible du siècle. L'histoire est basée sur une intrigue policière des plus sombres : vous y incarnez Max, un fugitif (en fait une couverture, puisque vous faites partie de la D.E.A.) qui enquête sur le meurtre de son seul ami, un cocker à poils ras nommé «Pitou les grandes oreilles». L'histoire vous conduira des bas-fonds du Bronx jusqu'au 50e étage des buildings bien bourgeois entourant Central Park.

Max Payne sera livré avec MaxEd, un éditeur de niveaux d'une simplicité de mise en œuvre révolutionnaire.







Taisho

STANDARD PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE/GESTION
DÉVELOPPEUR CREATIVE ASSEMBLY
SORTIE PRÉVUE MARS 99

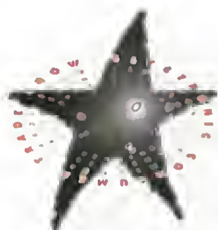
Des affrontements grandioses à coups de sabre, des espions, des ninjas et de la 3D partout, voilà qui s'annonce bien

Taisho mélange l'esprit de Seven Kingdoms et le principe de Dark Omen. Le jeu se partage entre stratégie et gestion. Il se déroule à l'époque agitée du Moyen Âge japonais. Diamyo (chef) d'une petite région, vous cherchez à vous hisser sur le trône de l'empire du Soleil-Levant. Mais sept autres concurrents sont sur la ligne de départ. Alors, pour parvenir à votre but, vous allez devoir utiliser force et persuasion. Vos armées seront l'arme de choc pour mettre à genoux vos voisins récalcitrants. Mais des moyens plus discrets peuvent être employés. Ambassades, espionnages, assassinats, ils sont nombreux et dangereux autant pour vous que pour vos adversaires. Un espion peu expérimenté se fait vite prendre et entraîne une guerre si vous lui donnez des cibles trop bien protégées. Il faut voir petit d'abord. Quand ils auront acquis de l'expérience, ils formeront une bande de loups prêts à dévorer ceux qui les gênent. Entretenir ce petit monde revient cher. Les impôts recueillis représenteront une ressource non négligeable. Les minerais en sont une autre, qui vous permettra de fabriquer votre armement et d'obtenir, après de longues économies, les 17 unités et 23 bâtiments. Les combats se déroulent en 3D, à la Dark Omen. Mais les participants sont beaucoup plus nombreux. Vous verrez s'affronter plus d'une centaine d'hommes en temps réel. Les personnalités auront leurs propres caractéristiques. Les batailles et les missions leur permettront de les améliorer et de devenir plus efficients. On nous promet une I.A. exceptionnelle, nourrie d'extraits de «L'Art de la guerre», de Sun Tzu. Voilà qui annonce de longues parties de plaisir. Le seul problème qui se profile à l'horizon est la configuration nécessaire. Les conditions idéales seraient, d'après les développeurs, un Pentium 266 avec 32 Mo de RAM. Mais on est prêt à tout, pour jouer à «Kagemusha».

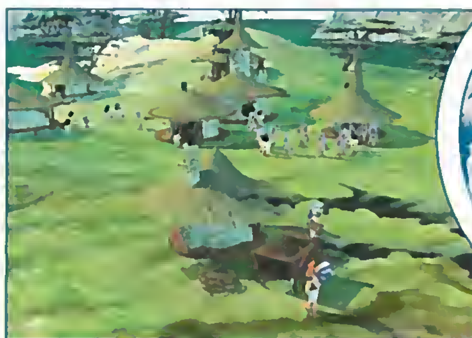




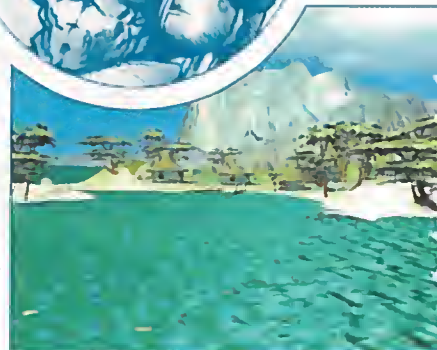












Black & White

STANDARD	PC CD-ROM
GENRE	MOLYNEUSERIE
DÉVELOPPEUR	LIONHEAD
SORTIE PRÉVUE	UN JOUR BÉNI

Peter Molyneux, c'est le genre de bonhomme à créer des jeux si incroyables, que vous avez immédiatement envie de claquer 15 000 F dans une machine moche, encombrante et qui marche une fois sur deux. C'est ça, oui, un nouveau PC.



Populous, Magic Carpet, Dungeon Keeper : rien qu'avec ces titres, le gars Molyneux a dû faire vendre des milliers de machines (je ne sais pas ce qu'ils attendent pour l'engager, chez Apple, c'est leur seule chance). En plus, il est unique cet homme-là : un Anglais charismatique, vous pensiez ça possible, vous ? Ben moi, je l'ai vu : voilà un homme qui a presque donné l'envie d'apprendre l'anglais à Moulinex, c'est vous dire. En fait, c'est très simple. Quand Peter Molyneux vous explique les principes d'un de ses jeux, vous en avez des frissons dans le dos. «Imaginez un monde parfait, où tout se passerait en harmonie, où régneraient le bonheur et la joie. Soudain, une catastrophe arrive : c'est vous, le joueur.» Voilà comment il a commencé, et j'ai souri, comme quand on m'explique une idée délicieusement tordue que j'aurais aimé avoir eue moi-même. Lorsqu'on a pratiqué les jeux de Molyneux, on reconnaît ses thèmes de prédilection, notamment les God-games où le joueur est omnipotent et les jeux-mondes qui donnent l'impression de pouvoir fonctionner sans vous. Bien entendu, on retrouve ces deux éléments dans Black & White, le jeu en préparation dans sa nouvelle société, Lionhead. Vous incarnerez donc une puissance, une sorte de divinité qui cherche à se faire vénérer par les habitants du jeu-monde qui, eux, n'ont rien demandé à personne et vaquent à leurs occupations. Plus ces habitants seront nombreux à vous adorer, plus leurs rituels de vénération seront fréquents et sincères, plus votre pouvoir augmentera. Ce pouvoir vous permettra de lancer des sorts différents suivant le genre d'habitants que vous aurez gagné à votre culte : de la magie vaudou aux sorts de bénédiction, en passant par la magie de combat, chaque tribu de fidèles génère sa propre magie. De plus, chaque sort est «teinté» en bien ou en mal. Et c'est là que tout se complique : suivant les sorts que vous utiliserez, c'est le monde entier (paysages, constructions, créatures, tout je vous dis) qui va basculer du coté du bien ou du mal. Si vous utilisez des sorts de destruction et de terreur, votre monde va peu à peu devenir sombre et anguleux, vos créatures courbées, craintives et vicieuses à la fois. Au contraire, si vous œuvrez pour le bien, tout sera joyeux et prendra progressivement des couleurs chatoyantes et gaies, jusqu'à l'écœurement. Black & White va fonctionner comme un gigantesque test de personnalité.



Bien entendu, vous ne serez pas seul : vous affronterez d'autres divinités à grands coups de sorts, pour lancer la foudre ou lever des armées de morts-vivants. Et là, le coup de génie : pour lancer des sorts, il faudra tracer des runes en temps réel avec la souris, bouton maintenu enfoncé. Par exemple, pour faire apparaître un mur de feu, vous devrez effectuer un cercle. Le programme reconnaîtra «à la volée» les runes ainsi tracées, et déterminera la puissance du sort en fonction de la précision et de la correction de votre geste. Est-ce que ce n'est pas une idée extraordinaire ?

Ce n'est pas fini : vous pouvez prendre n'importe quelle créature de votre monde et la transformer magiquement. Comme un enfant, elle va commencer à grandir, grandir, jusqu'à atteindre la taille d'un véritable titan pour les autres habitants. La façon dont cette monstruosité va se comporter dépend entièrement de l'éducation que vous lui aurez donnée : punissez-la si elle écrase étourdiment un de vos village, récompensez-là au contraire si elle décide de becqueter les fidèles d'un adversaire par poignées entières. Votre créature sera unique, façonnée physiquement et «mentalement» par votre façon de jouer. Sans compter le fait qu'elle retiendra les sorts que vous lui apprendrez...

Que vous dire de plus ? C'est du Peter Molyneux tout craché : voilà un concept extraordinairement riche et ambitieux. Maintenant il ne reste plus qu'à en faire un jeu. En général, ce diable d'homme y réussit assez bien. Par contre, mieux vaut ne pas être pressé : s'il annonce le jeu pour 1999, nous croyons savoir que son contrat de distribution avec EA ne prévoit pas de limite de temps pour le développement. Au moins, vous êtes prévenu...











Rally Championship 99

STANDARD PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE RALLYE
DÉVELOPPEUR MAGNETIC FIELDS
SORTIE PRÉVUE DÉBUT 99

De la bagnole, encore de la bagnole, toujours de la bagnole : aux dernières nouvelles, on va encore bouffer de la mécanique l'année prochaine.







Actuellement en cours de développement chez nos vieux copains de Magnetic Fields, Rally Championship devrait assurer haut la main la relève de RAC Rally, un chouette simulateur de course de rallye d'avant-guerre (la guerre de l'accélération 3D, s'entend). Ouh là, que c'est beau ! Si ça tourne bien, ce soft risque de renvoyer tous ses petits copains boueux aux oubliettes. Parlons des décors... Somptueux ! Réalisés à partir de photos haute définition. Tenez, Colin McRae fait dessin animé en comparaison ! De plus, RAC 99 a décidé de bannir à jamais le syndrome des murs invisibles. Ces murs qui viennent nous gâcher la liberté de jeu, en bornant les limites de la piste. Sur les parcours de RAC 99, on aura des embranchements multiples, des raccourcis cachés, des impasses... Pour profiter du paysage, le pilote pourra en outre tourner la tête à 360°. Sans torticolis, qui plus est. Trop fort, les britons ! Certes, tout ceci est encore en pleine réalisation. Nous n'avons vu tourner qu'une prémouture du moteur. Le reste n'est pour l'instant qu'un joli tas de chiffres : 6 rallyes décomposés en 6 tableaux, 10 engins de la mort, 3D... Ah non, c'est pas un chiffre, ça. Bon, bavez donc sur les photos en attendant le messie, prévu pour début 99, mettons juin 99 !







Viper Racing



STANDARD	PC CD-ROM
GENRE	COURSE ARCADE/SIMU
DÉVELOPPEUR	PAPYRUS
SORTIE PRÉVUE	DÉBUT 99

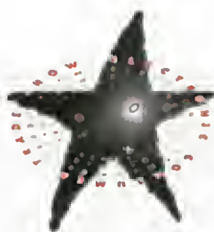
Les Italiens de Papyrus ont décidément le vent en poupe : à peine fini Grand Prix Legends, les voilà qui s'attèlent à une autre simulation qui fait vroum.

Depuis que Grand Prix Legends a séquestré toute la rédac pour de tonitruantes «parties en réseau tous les soirs à 20 h 00, t'es gentil c'est toi qui crée, non, attends Gana qui n'a pas encore calibré son volant», oui, depuis Grand Prix Legends, on ne peut plus prendre Sierra à la légère quand il annonce un jeu de course de ouatures. Notez bien que cet axiome ne s'applique pas encore aux simulateurs de vol, mais c'est une autre histoire... Viper Racing, comme son nom l'indique, sera exclusivement consacré aux Dodge Viper : GTS, RT10 et même, accrochez-vous bien à votre volant en peau de mouton, GTS-R. Surprenant. Z'auraient choisi exclusivement des Fuego ou des Panda, OK. Mais là, des Viper, ça fait bizarre pour un jeu ricain... Enfin, Machin Racing se targue d'offrir aux pilotes virtuels l'éventail complet des sensations mécaniques, de l'arcade la plus feune jusqu'à la simulation la plus pointilleuse. Ainsi, on ne sera pas cantonné à se morfondre sur la route et on pourra aller gambader sur le bas-côté. Au panthéon des caractéristiques annoncées, Grosse-Pub-De-Chez-Licence Racing inclura des modélisations très sophistiquées. Les caisses seront recouvertes de peintures discrètes, version très jeune cadre branché de chez Clio Baccara... Pas du tout en fait : les Viper seront peinturlurées comme des Brésiliennes un soir de Coupe du monde et tout un chacun pourra modifier la déco grâce à un pistolet à peinture inclus en bundle avec le jeu. Plus sérieusement : le programme offrira une customisation complète des véhicules. Grâce à un système monétaire européen, il sera possible de faire carrière et de modifier les équipements des bagnoles en cours de championnat. Tout à fait exempt de deuches mais grand seigneur tout de même, Viper Racing sacrifiera au stakhanovisme du pixel accéléré : burnouts fumants, accidents spectaculaires, eau transparente, reflet du paysage sur les carrosseries, etc.













X-Wing Alliance

STANDARD	PC CD-ROM
GENRE	SIMULATEUR STARWARS
DÉVELOPPEUR	TOTALLY GAMES
SORTIE PRÉVUE	DÉBUT 99

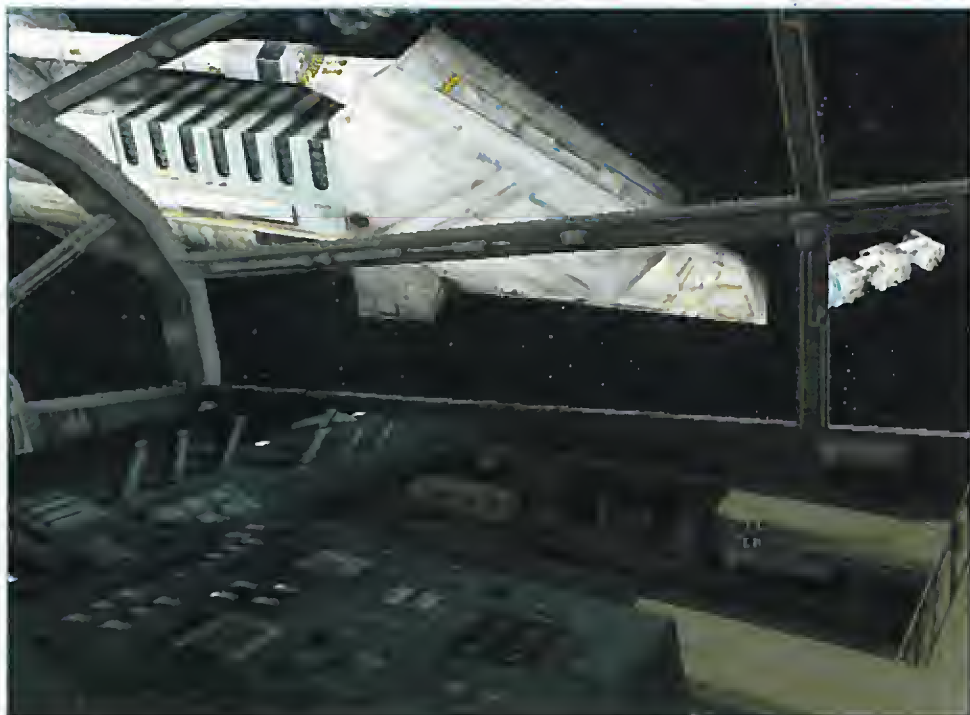
Le Faucon Millennium, avouez que vous en rêviez ! Fini les manips à 2 balles dans X-Wing Vs Tie Fighters, vous allez avoir le vrai de vrai.











Allez, hop, ramène tes poils Chewbacca, car les affaires reprennent. Monseigneur Lucas et ses fidèles stormtroopers de Totally Games se sont enfin aperçus que l'on ne pouvait pas décemment proposer un simulateur de combats Star Wars sans un bon vieux Faucon Millenium à piloter. Ben tiens, depuis le temps que je le leur rabâche ! Du coup, c'est l'euphorie dans l'espace insondable. Les fans de la série et les petits droïdes débiles se mettent à clignoter en faisant chauffer les boucliers : X-Wing Alliance, la suite de X-Wing Vs Tie Fighter, est prévue pour début 99. Elle devrait incorporer une bonne partie de ce qui manquait dans le chapitre précédent. Ça va blaster sur l'Net, que j'vous dis pas.

X-Wing Alliance proposera deux campagnes scénarisées. Dans la première, on suivra les tumultueuses aventures de l'Alliance rebelle après la bataille d'Hoth. La seconde met en scène deux familles rivales qui s'affrontent pour le contrôle d'un business intersidéral, une affaire de gros sous. En tout 50 missions à jouer en solo et 5 missions spécialement prévues pour le multijoueur. Et pis aussi deux missions d'entraînement pour la bleusaille, faut pas les oublier !

Les batailles seront plus gigantesques que jamais avec deux fois plus de vaisseaux impliqués. Les engins seront équipés d'un propulseur hyperspatial, ce qui nous permettra de «warper» de secteur en secteur lors d'une même mission. Côté tracteurs, l'Alliance offrira aux bouseux œdipiens et autres mercenaires classieux des engins de choix comme le X-Wing, l'A-Wing, le B-Wing, l'Y-Wing et le Z-95. Et, bien évidemment, le très attendu Faucon Millenium équipé d'une tourelle quatre lasers tournant à 360°. Autre innovation : les cockpits seront désormais réalisés en 3D. On pourra donc jeter des coups d'œil dans toutes les directions, comme dans tout bon cockpit virtuel qui se respecte. Au programme aussi, l'accélération 3D, le support du joystick à retour de force (eh oui , la force, dans la guerre des étoiles, ça s'imposait un peu) et du palonnier.

Super ! À quand les bastons sur les planètes ? Ah oui : Rogue Squadron. OK, j'ai rien dit.









Steel Rebellion

STANDARD PC CD-ROM
GENRE STATÉGIE 3D TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR FUNCOM
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 99

Les amateurs frustrés de C&C ont pu reprendre espoir à la vue de ce jeu de stratégie tout 3D.



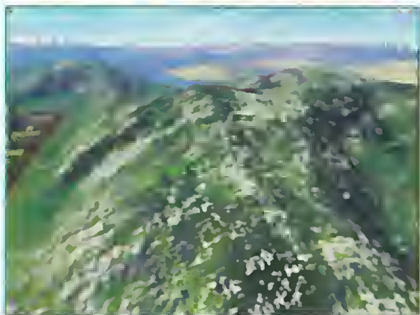


Steel Rebellion comportera une partie action et vous pourrez à tout moment intégrer les véhicules en vue subjective.



À côté de l'E3 où tout le monde annonce massivement ses titres de l'année, l'ECTS fait de plus en plus figure de parent pauvre. Heureusement, on y fait encore quelques découvertes, comme cette petite boîte de développement à la recherche d'éditeurs. Funcom n'est d'ailleurs pas si petite que ça, puisqu'elle compte une centaine de personnes et qu'elle a déjà réalisé pas mal de bons titres consoles. Mais en PC, c'est quand même une débutante, et il faut reconnaître qu'elle a fait du beau boulot avec Steel Rebellion. L'idée est originale, le moteur graphique tourne pile poil, le graphisme agréable... Et il y a pas mal de trouvailles de gameplay, comme la possibilité de choisir entre différents modes de déplacement plus ou moins bruyants. Bref, voilà un titre assez prometteur.





L'histoire est plutôt classique : à la tête d'une petite escouade de véhicules, vous essayez de contrer un sale dictateur qui voudrait prendre en otage votre beau pays. Mais les développeurs n'ont pas voulu créer un énième C&C-like. Dans Steel Rebellion, vos ressources sont faibles : vous ne pouvez disposer simultanément que d'une dizaine de véhicules et vous n'avez en tout et pour tout qu'une centaine d'hommes pour mener à bien votre campagne. La tactique sera donc prédominante, avec notions de ligne de vue et compagnie. Votre rôle consistera à choisir judicieusement vos véhicules, à les équiper en armes, et à choisir vos hommes en fonction de leurs caractéristiques. L'avantage, c'est que plus vos hommes accumuleront de missions, plus vous les verrez s'améliorer en habileté, en intelligence, en courage, etc. La contrepartie, évidemment, c'est que vous en perdrez cinq d'un coup si un de vos tanks se fait détruire la tronche. Ils pourront aussi ressortir d'un combat particulièrement éprouvant avec de graves séquelles psychologiques. Comme dans une vraie guerre, quoi.



Dans le jeu, vous ne contrôlerez que des unités terrestres. Mais vous pourrez appeler des hélicos et des avions en support aérien.







Rayman 2





STANDARD	PC CD-ROM
GENRE	PLATE-FORME
DÉVELOPPEUR	UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE	FÉVRIER 99

Rayman a fait une cure de 3D. Le revoilà tout texturé de partout, avec une patate, je vous dis pas.

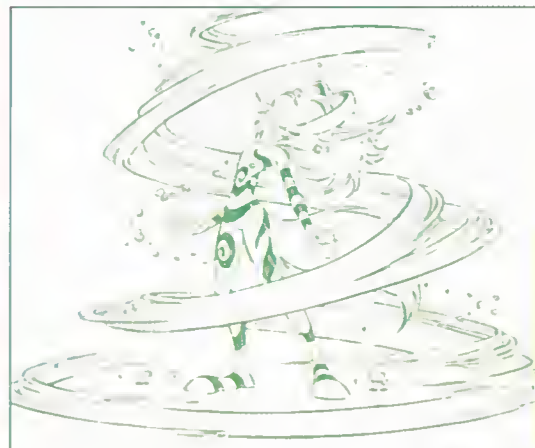


Le régime, c'est loin d'être le pied. La glotte sèche, l'estomac glougloutant en continu : dur de résister à la tentation ! Alors, quand je vois Rayman transporter sur son dos un superbe fruit, je salive sec, de quoi inonder mon clavier. Comprenez-moi : même si sa couleur l'indique comme chimiquement modifié, sa prestance en 3D provoque chez moi des crampes incontrôlables. Je craque. Vite, à manger.

Enfin, tout ça pour vous dire que le passage de la 2D à la 3D va vous éclater. Vous évoluerez dans les treize mondes présents comme un poisson dans l'eau. Nager dans les rivières, s'accrocher aux plafonds ou faire du rodéo sur un missile vous donnera l'occasion d'apprécier les nombreuses textures et les tout aussi nombreuses difficultés. Les passages délicats seront légion avec des ennemis à l'intelligence boostée. Plusieurs niveaux de difficulté permettront à tous d'y jouer sans bloquer. Et puis, ajoutez à cela l'appui d'alliés temporaires, et il devient impossible de rester coincé. L'ensemble paraît toujours aussi mignon. Quant à l'humour et à l'esprit de Rayman I, les développeurs nous assurent les avoir préservés. Si les promesses sont tenues, les fans retrouveront un Rayman toujour au top de sa forme dans des décors interactifs à plusieurs niveaux de profondeur mirifiques. J'espère que j'aurai fini mon régime d'ici le mois de février, date de sa sortie : c'est trop dur de se précipiter au supermarché pour s'acheter de la bouffe chaque fois qu'un truc apparemment mangeable passe à l'écran !













Galleon



GENRE AVENTURE/ACTION
DÉVELOPPEUR CONFOUNDING FACTOR
ÉDITEUR INTERPLAY
SORTIE PRÉVUE 1999

Ils s'appellent Toby Gard et Paul Douglas et ils ont déjà une grande fille qui vit sa vie : Lara Croft. Pour lui donner un petit frère, ils ont lâché Core Design et monté une nouvelle boîte, Confounding Factor. Leur objectif : créer des jeux innovants et ambitieux. Si ça vous tente, ils recrutent en ce moment.



C'est un vrai bonheur de voir se déplacer Rhama dans des décors complètement tordus.

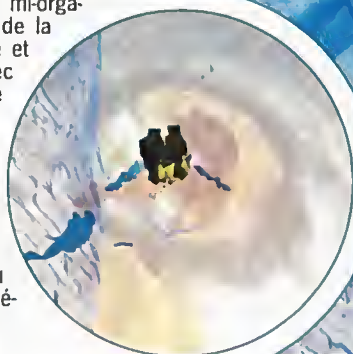


Rhama fait penser au héros de The Neverhood qui se baladerait dans des graphismes à la Ecstatica.

Quand les deux papas de Lara Croft abandonnent leur best-selling fifille, c'est pas pour nous pondre une resucée de Tomb Raider. De fait, même si on replonge dans une nouvelle aventure-action, Galleon est une antithèse de Tomb Raider. Exit la cyber pin-up, toute propre sur elle, qui fonce au cœur du danger pour la noble cause. Rhama est un héros malgré lui qui n'a rien d'un play-boy. Capitaine, pirate et contrebandier, il se trouve embarqué sans trop comprendre pourquoi dans une aventure complètement loufoque qui tourne autour de la recherche d'un mystérieux bateau. D'île en île, Rhama récupère des indices, fait naufrage, se bat contre des pirates et des armées de squelettes, rencontre de multiples personnages plus ou moins bienveillants et plonge dans la légende et le folklore.



L'animation de Rhama est hallucinante. Derrière son look de grand déglingué mi-animal, mi-organique, se cache une véritable force de la nature. Il court, bondit, grimpe, nage et se balance d'obstacle en obstacle avec une agilité redoutable. Le système d'animation du personnage est la grande innovation de Galleon. Rhama répond à la perfection à toutes vos demandes... À part quand il est saoul, évidemment. Vous imaginez une Lara qui titube et qu'on a du mal à diriger ? Vous imaginez une Lara complètement démantibulée qui fait du rodéo sur une grosse bébête en lui assénant de grands coups d'épée ?













Kingpin

STANDARD	PC CD-ROM
GENRE	ACTION-AVENTURE
DÉVELOPPEUR	XATRIX ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE	PRINTEMPS 99





Après avoir utilisé le moteur de Duke Nukem 3D pour pondre Redneck Rampage, Xatrix récidive avec le moteur de Quake 2.

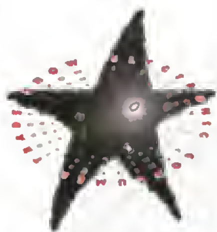


Kingpin est une jolie surprise que nous a réservée le stand Interplay. Et pourtant... Blaster, blaster et encore blaster, ça n'a franchement rien d'innovant. Utiliser le moteur de Quake 2 non plus. Mais voilà, au final, Kingpin est un jeu qui accroche comme pas deux. Outre la partie aventure qui est davantage développée que dans un traditionnel Quake-like, on y retrouve ce qui faisait le charme de DN3D : une ambiance très proche de nous, un scénario dans lequel on s'investit et un gameplay ultraprenant. Kingpin se situe dans un présent qui serait resté bloqué dans le Chicago des années 30. Au hasard de nos pérégrinations dans des rues et ruelles infestées de gangsters aux mines patibulaires, on côtoie les prémices de nos technologies actuelles, laissées à l'abandon, ce qui rajoute à l'impression de sordide qui émane du jeu. Bien que je les soupçonne d'être davantage des créatifs que des programmeurs, les gars de Xatrix ont pas mal amélioré le moteur de Quake 2. Le jeu est structuré par épisodes et les actions agissent sur le déroulement du scénario. Les nombreux niveaux de chaque épisode contiennent des phases d'aventure pure. On y rencontre de nouveaux personnages, on y découvre de nouveaux indices qui nous permettent de mieux comprendre l'histoire, de mieux nous repérer dans l'univers complexe de Kingpin. Chaque changement d'épisode sera également l'occasion de conduire différents véhicules, pour des phases presque d'arcade.









Lego snobe le go



Ben vrai, avec un nom pareil, le jeu de go me semblait tout indiqué...

Mais non : c'est bien dans un jeu d'échecs (baptisé avec brio «Lego Chess») que se lance Lego. Même qu'il y a une petite animation chaque fois que l'on prend une pièce. Comme le répètent obstinément ces messieurs du marketing avec leur cravate à la main et leur attaché-case autour du cou : «Le jeu vidéo est un marché qui atteint sa maturité.»

EN RETARD

Initialement prévu pour novembre, puis décembre, Outcast ne sortira finalement qu'en février.

Pas pro, le pilote

Bien que déjà publié, je considère que Pro Pilot est ultra en retard, vu que le seul Pro Pilot qui tienne la route s'appelle Pro Pilot '99 et qu'il ne sort qu'en... janvier ou février 99. Il sera enfin accéléré 3D tout plein.



Molyneux et les lionceaux

La grogne des développeurs contre les grosses structures (type EA, Interplay, Eidos and Co) continue.

Aux USA, cela donne Gathering of Developers (GoD), une sorte de coopérative regroupant des pointures du développement (notamment 3D Realms). En Europe, la nouvelle boîte de Peter Molyneux (Lionhead, tête de lion) propose un système original : accueillir en son sein deux ou trois équipes de développement maximum (les « Lionhead satellites ») et les aider à produire leurs jeux. Avantage pour Lionhead : rentabiliser des installations (notamment les studios-son et les staffs de bêta-tests) et un savoir-faire qui ne sont utilisés que pour un projet tous les deux ou trois ans (voui, Molyneux, il lui faut ça). Avantage pour les « lionceaux » : profiter de l'expérience, des conseils et du prestige de Molyneux pour faire avancer leurs projets plus vite et être reçus des éditeurs. En somme, avoir les avantages d'une grosse structure tout en restant maîtres de leur destin. La première équipe à bénéficier de cette opportunité s'appelle Big Blue Box et a été fondée par deux frères, dont l'un était programmeur principal sur Dungeon Keeper. Big Blue Box développe dans le plus grand secret un jeu destiné à la fois au PC et à une console (vraisemblablement la Dreamcast, de Sega), un jeu original et transgénique. Un jeu « à la Molyneux », quoi.

MESSIAH À LA BOURRE

Après tout ce temps, vous n'êtes plus à quelques mois près : le Messiah de Shiny ne viendra qu'en mars ! Ma foi, ce messie n'a rien d'un ange, comme en témoigne une arme rigolote du jeu (une armusante, en somme) : c'est une sorte de lance-harpons, dont le projectile est suffisamment puissant pour emporter sa victime qui finira sa course clouée sur le mur d'en face. Jusque-là, c'était marrant. La gêne s'est installée quand le démonstrateur a arrosé au lance-flammes la victime ainsi clouée, pour insister sur le fait que ses cris allaient attirer d'autres personnages...

EN RETARD

Flanker 2 est repoussé à mars 99. C'est la crise en URSS et ils n'ont plus d'essence pour aller bosser.



Un petit pas pour l'humanité, un grand pas pour Giants

On vous en a causé sur une pleine page dans le reportage sur le salon d'Atlanta (Joystick n°95), mais on l'a revu à Londres et... Wow !

Ah ! C'est le bruit que fait une grosse claque graphique : Giants, le jeu tout plein 3D des créateurs de MDK, nous a encore bluffés. Des animations magnifiques, trois camps très différents (un squad de space-marines, un géant et une sirène) et de l'humour en prime, Giants va décidément être tout plein chouette. Prévu chez Interplay vers avril ou mai.





Star Trek en temps réel



Dans la famille Star Trek, je voudrais le jeu de stratégie en temps réel.

Bonne pioche, Star Trek. New Worlds est un stratégie temps réel en 3D, dans la lignée de Battlezone : ça ressemble pas énormément à Star Trek, mais c'est quand même la Fédération contre les Klingons, tout ça. Sauf télé-portation, c'est prévu pour 1999.

EN RETARD

Ce n'est plus pour novembre, mais bel et bien pour janvier que l'on annonce Heroes of Might and Magic 3.

Cryo garde la foi

Après Mankind, voici encore un jeu online de Cryo : Deo Gratias s'inscrit dans la grande tradition des «God-games».

Les voies du Seigneur étant impénétrables, nous n'en savons pas lourd, sinon qu'il s'agit d'incarner une divinité aux prises avec d'autres éternels.





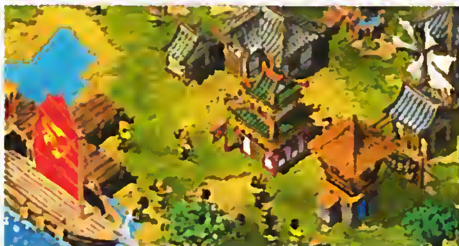
Le retour des petits bonshommes

ÇA SENT LE RETARD...

C&C II : Soleil de Tibérium n'était pas présenté à l'ECTS. Un peu bizarre pour un jeu censé sortir en novembre... Une chose est sûre, comme vous pouvez le voir : au moins, la boite de la version US est prête.

Settlers, c'est le jeu avec plein de petits personnages marrants qui vaquent à différentes occupations au sein d'une colonie en plein développement.

Finie la tranquillité : dans ce nouvel opus (Settlers III) débarquent les dieux, leurs temples et leurs prêtres, ainsi que la capacité Internet qui leur permet de se fritter entre eux. Sortie prévue avant Noël.



Flipper le prochain

Encore un rejeton chez Pro Pinball, appelé Big Race USA.

Toutes les qualités de la série, avec jusqu'à 10 billes en jeu simultanément. Il y aura même des options multijoueur par Lan ou Internet. Un flipper en multijoueur par Internet... Nan, je me moque pas. Arf.



I'm still standing





Dans la grande braderie qu'a été la vente de Virgin Interactive, EA s'est taillé la part du lion : ils ont acheté à Virgin Westwood quelques-uns des meilleurs jeux en cours.

Pour d'obscures raisons liées aux contrats de licence, il reste cependant des jeux chez Virgin : notamment Arcanes, un mélange ambitieux de Heroes of M&M et de Diablo, avec des morceaux de jeux de rôle frais dedans. Prévu pour octobre, Arcanes est développé par Mythos Games.





Et une licence, une !







Après les licences de films, voici celles des séries télé :

Sierra va adapter un jeu à partir de la série télévisée Babylon 5, et il s'agira d'un simulateur de combat spatial, genre Wing Co ou X-Wing. Le jeu n'en est pour le moment qu'à ses balbutiements, aussi n'attendez rien avant fin 99.

Pas de l'oie dans l'espace



Microprose a acquis la licence de Starship Troopers, et nous aurons donc droit à une adaptation en jeu vidéo, mais plus du roman que du film.

Il s'agit évidemment d'un jeu d'action, avec une vue «à la troisième personne», où l'on incarne un «désinsectiseur» engoncé dans un exosquelette chargé d'exterminer toutes les saloperies venues d'ailleurs.

Les Mechs, les vrais

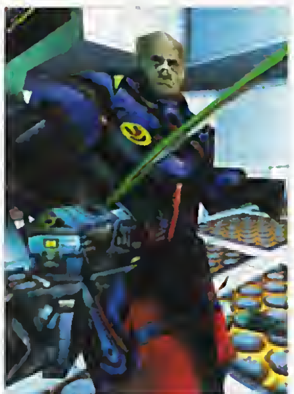


Iansolo et Kant vont être heureux : voilà le retour de Mechwarrior (le troisième) chez Microprose, avec les vrais robots de la vraie licence, et que les autres, c'est tous que des copieurs et des aigris, d'abord.

Bref, nos amis les Titans de ferrailles vont pouvoir à nouveau se chauffer à grandes salves de missiles et autres coups de lasers. Bien entendu, cette nouvelle mouture sera tout bien accéléré 3D comme il faut.



Unreal à tout faire



C'est au tour de Psygnosis d'acheter le droit d'utiliser le moteur d'Unreal.

Le jeu s'appelle Hired Guns et il s'agit d'un Couic-like à l'ambiance cyberpunk où l'on pourra (comme dans X-Com Alliance) diriger 4 personnages à la fois grâce à une interface partageant la fenêtre de jeu principale. Une nouvelle mode, on dirait.

Quand X-Com rencontre Unreal



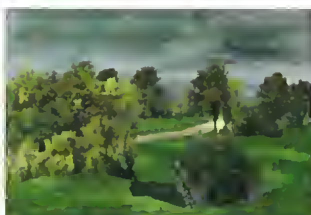


X-Com n'en finit pas d'opérer des mutations spectaculaires : après les combats dans l'espace (X-Com Interceptor), voilà que le dernier opus utilise le moteur d'Unreal.

X-Com Alliance (chez Microprose) sera donc une sorte d'Unreal-like, sauf que l'on pourra contrôler plusieurs gugusses à la fois par le biais de petites fenêtres montrant en permanence ce que voit chaque membre du commando. Vont-ils enfin réussir à donner une dimension tactique à un Couic-like ? La réponse début 99.

EN RETARD

Hélas, trois fois hélas, euh, non deux fois hélas, ah... bah du coup, ça fait trois, bref Homeworld est retardé à février.


Chouette char

Panzer Elite sera le premier simulateur de char publié par Psygnosis.

Le jeu se veut une simulation authentique et il propose les campagnes d'Afrique du Nord, d'Italie et de Normandie. Le joueur aura le choix entre les Yankees et les Teutons, chaque camp disposant des véhicules et armes de l'époque.

EN RETARD

Il est armé d'un fouet, et nous de patience : Indiana Jones V n'est plus prévu avant avril.

Chasseur de lézards

Après les softs de pêche à la ligne, de chasse au daim ou au « sanglochon » (un croisement de sanglier et de cochon sauvage), voici qu'Acclaim nous propose de retrouver Turok, l'indien chasseur de reptiles :

Vingt-cinq armes, trentes ennemis différents, voilà de quoi constituer un tableau de chasse autrement plus palpitant. Mmmm, j'mangerais bien un p'tit chat, moa.




MicroMachines-like




ReVolt le très mal nommé est un jeu de course de voitures télécommandées ultra fun, publié chez Acclaim.

Ça fonce dans tous les coins avec des bruits de moteurs aigus et ça a l'air tout plein marrant, surtout si l'option multijoueur tient ses promesses. Aaah, si on pouvait avoir sur PC un soft digne de MicroMachines V3 sur PlayStation...

Unlimited Fly Simulator



Les gars de Terminal Reality, ce sont pas vraiment des guignols.

Voyez : Mark Randel, le boss, a codesigné et programmé le moteur de Microsoft Flight Simulator V. Alors, quand ils disent que leur simulateur de vol, Fly, sera la simulation la plus avancée technologiquement, tous les amateurs du genre retiennent leur souffle. Houlà, respire Moulinex, tu ne tiendras jamais jusqu'à janvier !



Vous reprendrez bien de la Force ?



Rogue Squadron est dans la lignée de Shadows of the Empire, donc le dernier-né de la gamme « arcade » des jeux de LucasArts sur La Guerre des Étoiles.

Il s'agira ici uniquement de pilotage, avec différentes missions allant de la simple escorte à l'interception, en passant par la mission de sauvetage. Contrairement à Rebel Assault, le jeu a l'air de proposer une assez grande liberté de mouvement. Rogue Squadron devrait sortir pour les fêtes.

STARWARS BUSINESS

Ces salauds de chez LucasArts sont prêts à toutes les fourberies pour nous faire acheter leur dernière encyclopédie-multimédia-pouêt-pouêt (Behind the Magic) sur CD-Rom : Ils y ont sol-disant collé des infos exclusives sur les nouveaux films à venir. Soyons forts, mes frères, ne cédons pas à cette ridicule tentative mercantile... Ne cédons pas.... Ne...

CHOISISSEZ VOTRE

MiG-29™
FULCRUM

ATTAQUER







- Un modèle de vol identique à celui du vrai Mig-29 développé avec l'assistance de Yuri Prikhodko, cosmonaute et pilote d'essai de l'armée russe.

2 SIMULATIONS RÉUNIES EN 1 PACK EXPLOSIF



ENNEMI !

F-16 MULTIROLE FIGHTER

COMBATTRE

- Un superbe modèle de vol testé et amélioré par les pilotes d'essais de Lockheed Martin

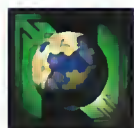
- Le support 3Dfx permet d'obtenir des paysages spectaculaires avec des résolutions allant jusqu'à 1024x768.
- Volez avec ou contre d'autres joueurs dans 2 missions communes.
- Des cockpits interactifs en haute résolution.
- Plus de 40 missions à effectuer dans chacun des 2 jeux.
- Entrez dans le nouvel espace de combat révolutionnaire de NovaLogic, appelé le Integrated Battle System™ et rencontrez les autres F-16, Mig-29 et même les F-22, via le site gratuit de NovaLogic, Novaworld.

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft

Ubi Soft


NOVAWORLD™



http://wwww.novalogic.com

NOVALOGIC

Reportage

PAR WANDA



Qui je vois débarquer dans mon bureau, fin août, l'unité centrale sur l'épaule et des CD plein les poches ? Les producteurs de Heavy Gear II et Interstate '82. Wanda ma grande, je me dis, c'est le moment d'en savoir plus. Et voilà.

Activision nous en remet u





Dans Interstate '82, les 25 missions solo vous baladeront au travers de 8 vastes univers spécialement dessinés pour la conduite automobile. Certains seront plus orientés cache-cache, d'autres plus course rapide. Pour le multi, vous trouverez 24 niveaux supplémentaires (12 de combat et 12 de course).



Il y a des jeux comme ça, sur lesquels il faut rester un peu plus de vingt minutes pour accrocher. Pas parce qu'ils sont nuls, moches ou même mal foutus. Loin de là. Non, juste parce qu'on en sait déjà trop sur eux pour éprouver l'excitation de la découverte, et parce que vingt minutes de présentation ne suffisent pas pour en renouveler l'intérêt. Bref, il était grand temps que les gars d'Activision viennent remettre dans le droit chemin mon âme en perdition. Et autant vous l'avouer tout de suite, ils s'en sont plutôt bien tirés, les bougres.

Heavy Gear II et Interstate '82 ont plusieurs points communs, à commencer par leur moteur 3D. Le Dark Side Engine a été développé par Activision dans un souci premier d'efficacité. Ils avaient besoin d'un moteur performant, capable d'aller en extérieur comme en intérieur, de permettre les actions rapides et de gérer de vastes espaces. Ils auraient pu louer un moteur existant, comme ils l'ont déjà fait avec celui Quake 2 (Heretic 2) mais, au final, c'est une pratique qui revient assez cher, puisque l'on paye à chaque fois qu'on utilise le moteur en question. Un moteur perso, on le développe une fois pour toutes et on est libre de l'utiliser autant de fois qu'on veut. Le Dark Side Engine servira donc pour la plupart des prochains jeux Activision. Durée de vie estimée : jusqu'en l'an 2000. Sans atteindre le degré de technicité des moteurs de Rage Software, il n'en est pas moins développé en quatre versions : Direct3D, Glide, PowerSGL, et même une version D3D spécialement dédiée au Riva TnT, qui exploite notamment le bump mapping et le multitexturing. Au final, le Dark Side Engine est effectivement très efficace. On atteint les 100 km/h dans Heavy Gear II sans même se rendre compte qu'on pèse quelques tonnes (un peu comme Fishbone sur sa moto) et on obtient sur Interstate '82 un frame rate bien meilleur que pour 76, et ce, avec des scènes beaucoup plus détaillées.

C'EST DANS LES VIEUX POTS...



Leur deuxième point commun, c'est Activision. Évident, vous allez me dire. N'empêche qu'Activision n'est plus une toute jeune société et que ça commence à se res-







ne couche



Heavy Gear II

GENRE BATTLETECH
DÉVELOPPEUR ET ÉDITEUR ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 98

Tout commence sur Terra Nova, votre planète, qui se trouve également être une ancienne colonie de la Terre. Il y a quinze ans, ces salauds de Terriens se sont secrètement installés dans un bled désaffecté de Terra Nova pour y construire une base en prévision d'une invasion. Ils en ont aussi profité pour espionner vos technologies et, au cours des dernières années, ils ont développé toute une armée de mechs, les Frames, dont la technologie (du même nom) est bien entendu d'inspiration terranovienne, sauf qu'ils sont plus puissants et environ une fois et demi plus grands que vos Gears locaux. Argh !

Les 40 missions de Heavy Gear II vous entraîneront avec vos quatre coéquipiers Gears derrière les lignes ennemies. La destruction de cette base secrète sera l'occasion d'évoluer dans des décors terranoviens et de réaliser vos premières missions d'entraînement. Après avoir nettoyé les lieux, vous embarquerez pour Caprice, autre colonie de la Terre, toujours entre les mains des Terriens, et sur laquelle a lieu le grand regroupement terrestre en vue de l'offensive contre Terra Nova. Objectif : les stopper là-bas. Après plusieurs missions dans l'espace, vous arriverez sur Caprice, planète sans atmosphère à l'exception d'une gigantesque faille qui la coupe en deux et où toute la vie s'est concentrée : une énorme cité regroupe quelque 300 millions de personnes qui s'y entassent dans une ambiance à la Blade Runner. Vous accomplirez également différentes missions en dehors de la faille, dans des mines d'extraction du plateau.

Les missions seront de différents types, évidemment. Vous rentrerez assez peu souvent à la base. Lors de ces missions à épisodes, il vous faudra gérer votre équipe, et exploiter les aides extérieures, comme celle de groupuscules rebelles que vous trouverez sur Caprice. L'orientation du jeu est très tactique : vous n'aurez pas accès à la carte globale du terrain, mais juste à la zone couverte par votre radar, que vous pourrez utiliser en mode actif ou passif. Le mode actif vous permettra de voir les ennemis hors de votre champ de vision, mais sa signature pourra vous faire repérer. Le mode passif vous permettra de placer vos coéquipiers avant une attaque.



Le gros vaisseau spatial, dont vous ne voyez là qu'un bout, fait 4 km de long. On peut courir autour en semi-apesanteur, et la perspective bascule automatiquement quand on change de face, tout comme on peut jouer du propulseur pour échapper à la faible gravité de la station et flotter libre comme l'air pour dégommer à distance tout ce qui bouge. C'est jouissif et ça devrait donner en multi.



Chaque Gear possède six emplacements pour embarquer six armes différentes avec lui : mitraillette, épée, hache, etc. Vous pouvez changer d'arme à tout moment, super rapidement, avec de jolis mouvements bien fluides à la clé. Et – nouveauté de Heavy Gear II – vous pouvez aussi vous servir de vos poings.

sentir à pas mal de niveaux. Les développeurs ont gagné en maturité. La plupart sont toujours aussi fous et pleins d'idées, mais le travail se structure mieux, les idées sont systématiquement vérifiées en termes de gameplay et de facilité d'accès, et les équipes elles-mêmes sont beaucoup mieux organisées. Au début, ils fonçaient bille en tête en essayant de mettre un maximum de trucs dans les jeux, ne se souciant du debuggage et de l'optimisation du code qu'en toute dernière instance. Résultat : les jeux sortaient en retard ou encore un peu buggés. Et vas-y que je te patche la tronche ! Aujourd'hui, tout ça se fait au fur et à mesure du développement, ce qui permet de respecter les plannings et de garantir une bien meilleure qualité de programmation. Pour Heavy Gear II, ils ont même poussé le vice jusqu'à reprendre une équipe complètement différente du premier et tout refaire à zéro. Bref, là encore, c'est l'efficacité et le réalisme qui priment. Cette tendance doit d'ailleurs être en train de se généraliser, puisqu'ils commencent à procéder un peu de la même manière chez Kalisto. Et moi je dis que si la France elle-même est touchée...



Leur troisième et dernier point commun, c'est l'action en immersion qu'ils proposent tous les deux, dans un univers original, très fort. Dans un cas comme dans l'autre, l'histoire est à la fois très importante et omniprésente. Et ça, c'est pas en vingt minutes qu'on peut en faire le tour. Ni même en une heure d'ailleurs. Ni même en... À moins que peut-être en... Bon, on attendra les tests pour fixer la limite.



DEVO'S BACK !

L'âme d'Interstate, c'est Zach Norman, le chef de projet, qu'ils appellent là-bas «director», comme au cinéma. Zach vient d'ailleurs du cinéma, où il a fait ses débuts en tant que scénariste. Il paraît même que son papa est également scénariste à Hollywood. C'est décidément dans la famille d'avoir des idées ! Et son idée, à Zach, c'est de nous plonger en pleine année 1982. Pourquoi 1982 ? Qu'est-ce que cette année a d'exceptionnel ? Dans le fond, c'est un peu comme pour 1976. On ne comprend pas trop, mais si Interstate '82 est dans la même veine que le précédent, on veut bien signer.

La musique est un des éléments clés de l'univers d'Interstate. Zach Norman a donc travaillé avec un compositeur qui lui a créé la musique qu'il voulait. Ce que j'ai entendu de la bande-son du jeu (16 morceaux + générique) est vraiment trop cool : on replonge dans les débuts de la punk et de la new-wave. Et la cerise sur le gâteau, c'est que par l'intermédiaire de la boîte de prod du compositeur, Mutato Muzika, Activision est entré en contact avec Devo, les pères fondateurs de la théorie «De-Evolution» («We are Devo, D.E.V.O.»), que d'aucun considèrent comme les créateurs de la new-wave électronique (pour mémo : Gerald Casale : Vocals, Keyboards ; Mark Mothersbaugh : Guitar, Vocals, Keyboards ; Bob Casale : Guitar, Vocals, Keyboards ; Bob Mothersbaugh : Guitar, Vocals ; David Kendrick : Drums.) Composé de plusieurs électroniciens, le groupe d'Akron, aux États-Unis, avait créé ses propres instruments, entre autres une guitare synthétique dont Moulinex ne s'est pas encore remis (NDRC : cela dit, à par leurs clips déjantés, faut avouer que l'ensemble a pris un coup de vieux. La poussière sur du plastique, ça a moins de charme que sur du bois). Bref, au final, on retrouvera dans Interstate '82 trois inédits de Devo.



Interstate '82



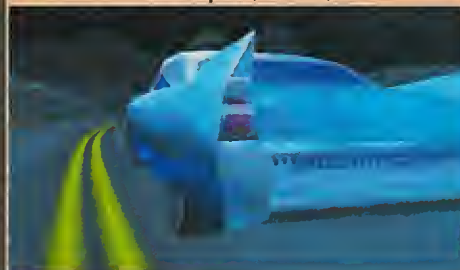
GENRE ACTION MOTORISÉE
DÉVELOPPEUR ET ÉDITEUR ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 98

Reprenant le cocktail explosif d'Interstate '76, la «cuvée 82» nous plonge au cœur d'une période encore plus trouble. Groove a un peu trop fricoté avec une bande de vilains méchants. Quand il découvre que le gouvernement des États-Unis est impliqué dans l'affaire, il prend peur et décide de faire marche-arrière. Manque de pot, les méchants ne sont pas du même avis : personne ne peut quitter les rangs de l'organisation autrement que les deux pieds devant. Groove cherche à s'échapper, perd une jambe dans la bataille et appelle Skye, sa petite sœur, à la rescousse. Skye endosse l'identité de Jade, sa sœur décédée, et demande à Taurus de l'aider à sortir Groove du pétrin. L'aventure commence ainsi, sur fond de conspiration et de complot mondial, avec toujours les fameuses séquences cinématiques d'Interstate pour nous mettre bien dans le bain.

Cette fois-ci, vous incarnerez Taurus, héros malgré lui d'un drame qui le dépasse complètement. Même si la grande nouveauté de l '82 est la possibilité de sortir de son véhicule, le jeu se fait en voiture et il n'est pas conseillé de rester trop longtemps à découvert. Taurus dispose bien d'un pistolet, mais c'est maigre face à l'arsenal de ses ennemis ! Bref, entre les fois où vous y serez contraint et forcé (menace d'une destruction imminente de votre caisse) et celle où le jeu l'exigera (aller ouvrir une porte), vous ne passerez guère plus de 10% de votre temps sans véhicule. De la même manière, si vous devez voler une autre voiture, il sera vivement conseillé de la choisir armée.

Tous les véhicules peuvent en effet être armés ou non, selon qu'ils appartiennent à des civils ou à des membres de bandes. Chaque véhicule réagit sur la base d'un modèle de collision à 5 points (le centre et les quatre angles), ce qui lui donne un comportement beaucoup plus réaliste que dans le '76. Au départ, vous pourrez choisir ce que vous voulez parmi les 40 voitures, hélicos, motos et autres engins motorisés qui vous seront proposés. Il y aura même une voiture de golf, un camion de lait... Une fois votre choix effectué, il ne vous restera plus qu'à l'équiper. Tiens, j'en profite pour vous signaler que la nouvelle interface pour paramétrer sa caisse est incroyablement simple et intuitive. Vous y découvrirez aussi quelques bonnes surprises, comme une arme spéciale qu'ils ont appelée Chip, du nom d'un de leurs programmeurs, réputé pour être un pétomane fou. Je vous laisse imaginer la nature de l'arme en question...

Une voiture bien de chez nous sera spécialement modélisée pour la version française du jeu. Les gars d'Activision n'ont pas encore décidé laquelle (Voir News).





Mais, je ne rêve pas !?! C'est la 32 Phaedra, la voiture de Zach Norman, qui est en train de se faire allumer ! Hé, hé.



Las Vegas devait au départ faire 8 km², mais on aurait fini par s'y paumer. Du coup, pour favoriser la partie recherche, il a été réduit de moitié.

Reportage

PAR IANSOLO

Quand Martin Kenwright, fondateur et P-DG de DiD, nous reçoit dans les studios de sa boîte, on peut s'attendre au meilleur. Effectivement : petit tour en Ferrari, déjeuner sympa et, surtout, présentation de Wargasm. Mmmh, comme je me la joue, là.





DiD
Wargasm !

STANDARD : PC CD-ROM - GENRE : SIMULATEUR STRATÉGIQUE
DÉVELOPPEUR : DIGITAL IMAGE DESIGN - SORTIE PRÉVUE : NOEL 98





Comme dans Flight Unlimited II, des gouttelettes de pluie viennent ruisseler sur la vitre du moniteur. Un petit détail qui contribue à l'ambiance de Wargasm.



Mon premier cri libérateur, je l'ai poussé ce matin-là. Lever à 6h00 : sympas les attachées de presse ! Elles devraient savoir que les testeurs sont des animaux nocturnes. Murfff… si c'était pas pour aller voir DiD, j'aurais bien continué ma nuit, sérieusement écourtée par les parties de Grand Prix Legends et d'Half-Life. La célèbre boîte anglaise est basée à proximité de Manchester, dans une petite bourgade du nom de Warrington dans le comté du Cheshire, comme le chat. Warrington 38 647 habitants (dont 80 créateurs de jeux vidéo), plein de jolies maisonnettes en briques et un musée Lewis Caroll (l'auteur d'Alice au Pays des Merveilles). C'est donc en plein potage que je m'élance à la suite du lapin et de son énorme réveille-matin. Direction le fief de DiD, façonneurs de simulateurs de vol depuis une génération.



Le fantassin de l'an 2000. Le hud permet de viser avec un spot laser qui est invisible pour les unités ennemies. Le fantassin est enrobé dans une tenue NBC (Nucléaire biologique chimique). Plus un GPS pour que le gars puisse retrouver le chemin de sa grand-mère. La routine, quoi.

APPROUVÉ PAR L'ARMÉE

DiD est installé au dernier étage d'une belle bâtisse. Les affaires semblent prospérer puisque la société annexe progressivement tous les étages de l'immeuble. Dans les escaliers traînent des bouts de cockpits d'avions, vestiges de salons passés. Diverses récompenses s'étalent sur les murs capitonnés du hall d'accueil. Dûment badgé et coca-isé, j'étais plongé dans la contemplation d'une vieille couv de Joystick pieusement conservée sous verre quand surgit enfin Martin Kenwright. Le gaillard est gigantesque, modèle highlander. Depuis 1990, c'est lui qui préside à la destinée de DiD. Et ça se passe plutôt bien. Après TFX et Eurofighter 2000, F22 ADF a propulsé DiD en tête du peloton des créateurs de simulation de vol. Faut dire que la boîte s'est aussi spécialisée dans les applications militaires très pointues. En marge de la production ludique, DiD Military développe des logiciels d'apprentissage pour des clients aussi prestigieux que la Royal Air Force, FFV Aerotech en Suède et l'armée britannique. En vrac : des systèmes de simulation de guidage laser pour bombardiers de la RAF, le TIALD ITS pour le Jaguar et l'Harrier et d'autres interfaces de reconnaissance de la parole pour le compte du Dera (Defence Evaluation and Research Agency). Pour tout dire, DiD est la seule boîte de jeux au monde à avoir obtenu une accréditation ISO 9001.

DiD : Wargasm !





LE WORLDWIDE WAR WEB

Quoi qu'il en soit, Martin Kenwright m'entraîne dans un couloir. C'est dans une grande pièce plongée dans une quasi-pénombre qu'il séquestre ses développeurs. Aux murs, des posters de starlettes à moitié nues sont le seul réconfort des p'tits gars studieux qui planchent déjà sur le débuggage. Wargasm est basé sur la vision de la guerre du futur telle qu'elle a été imaginée par Alvin Tofler, dans Future Shock. Pour les futurologues on n'aura bientôt plus de guerre réelle, mais des conflits entièrement électroniques. Tsss, tsss, ces militaires… Wargasm est donc la parfaite illustration de ce que pourrait être le champ de bataille virtuel de demain. Comme dans un film de James Bond, le jeu démarre avec l'affichage d'une carte de tous les territoires, représentés par des couleurs différentes. L'objectif du joueur, c'est évidemment que ceux-ci soient de la même couleur. Mais là, pas de petit jeu d'arcade débile. Après avoir choisi son camp (au choix, une superpuissance ou une petite nation qui n'en veut), le joueur assemble ses forces en piochant négligemment dans un assortiment de fantassins, avions, tanks et autres véhicules blindés. Les troupes pourront être disposées sur le théâtre des opérations ou larguées par un transport. Une fois la bataille engagée, le joueur a un contrôle tactique total. La caractéristique la plus intéressante s'avère être la possibilité de prendre le contrôle de n'importe quelle unité d'un simple clic du mulot. Successivement, le général virtuel pourra piloter un hélicoptère, balancer des volées d'obus à bord de son char ou tirer en visée infrarouge bien engoncé dans une tenue NBC.

SIMPLE ET EFFICACE

Vu la maîtrise de DiD pour les softs militaires, on aurait pu penser que Wargasm allait être une simulation pointilleuse, un accouplement terrifiant entre F22, Longbow 2 et M1 Tank Platoon 2. Mais DiD a opté pour un jeu facile d'accès. Il y aura un peu de gestion de ressources, mais surtout beaucoup d'action. Les contrôles seront les mêmes d'un véhicule à l'autre et on nous promet une chouette implémentation des joysticks à retour de force. Côté graphiques les programmeurs s'en sont donné à cœur joie. Les conditions climatiques varient d'une mission à l'autre et, quand il pleut, des gouttes de pluie viennent ruisseler sur le moniteur. Un effet que l'on avait déjà eu dans Flight Unlimited II. Les explosions, les effets de fumée, la vision nocturne, les très nombreuses vues caméra sont particulièrement bien peaufinés. Wargasm - Martin Kenwright tient beaucoup à ce titre - est prévu pour Noël. À sa manière, il va venir grossir le contingent de ces nouveaux softs hybrides, mélange de stratégie et d'action comme Battlezone ou Urban Assault. Ben, bienvenue au club, alors.





Reportage
PAR MORGAN

Yosemite Entertainment, une division de Sierra travaille sur Middle Earth, adaptation fort fidèle de l'œuvre. Sierra ayant acquis la licence du "Seigneur des Anneaux" et de "Bilbo le Hobbit", d'autres projets de jeux de rôle et d'aventure verront le jour. Notamment un jeu solo de type Diablo avec possibilité de multijoueur.









GENRE JEU DE RÔLE ONLINE - **DISTRIBUTEUR** CENDANT/SIERRA - **DÉVELOPPEUR** YOSEMITE

Middle Ea

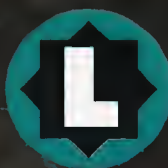




ENTERTAINMENT - SORTIE PRÉVUE NOËL 99

rth





'équipe de Middle Earth est celle qui avait lancé The Realm il y a un an et demi. Initialement, ils n'avaient jamais pensé en faire un produit commercial mais plutôt une sorte de jeu d'essai pour éprouver les technologies de réseau, les volontés des joueurs online, les difficultés sociales, etc.

Cet apprentissage leur a permis d'amener un projet très sérieux, de grande qualité qui, d'après moi, devrait être le premier jeu online digne de ce nom.

Graphiquement, Middle Earth est de toute beauté. Haute résolution, 32 000 couleurs, détails innombrables des décors, personnages de toutes les tailles, bâtiments très variés et évolutifs.

UN GRAPHISME DE TOUTE BEAUTÉ

Pour remédier au problème du lag, les développeurs ont décidé d'utiliser un moteur de jeu en 2D associé à de la 3D. Personnages 2D pour la rapidité d'affichage, du fait du peu d'informations à échanger entre le centre serveur et les joueurs, et 3D pour la représentation du terrain et les collisions avec les objets. Résultat, vous pourrez avoir 2 ou 50 personnages à l'écran.

Sierra compte mettre en place un serveur autorisant jusqu'à 10 000 joueurs simultanément ! Du jamais vu. Origin avait fait les mêmes promesses, mais au-delà de 1 000 joueurs le serveur commençait à ramer profondément. Avec The Realm (qui utilise en plus un moteur de jeu archaïque d'il y a 5-6 ans), on peut voir que ça marche très bien (vitesse d'un MUD ou de l'IRC grosso modo).

XP + GOLD = CHIANT

Dans Middle Earth, il sera possible de faire des tonnes de combats, mais l'aspect jeu de rôle (le mot est lâché) sera privilégié avant tout. Ils veulent des joueurs qui font le maximum d'efforts pour s'intégrer à l'univers, raconter des histoires, développer un personnage, etc. (ce que d'ailleurs Ultima avait proposé, mais que, hélas, peu de joueurs ont décidé de faire). Pour résoudre le problème de la recherche de pouvoir abusive et brutale, les personnages n'ont pas de points d'expérience ou de niveau à obtenir pour progresser. Ils utilisent le système de compétences qui s'améliorent avec le temps, et aussi la spécialisation avec l'expérience. Celle-ci ne sera pas comptée en points, mais plutôt en





objets décoratifs ou utiles, voire magiques, certains uniques, pour permettre aux personnages de se différencier les uns des autres.

UN PEU D'HISTOIRE

Je sais que cela en décevra un grand nombre, mais l'équipe de développement a fait le choix de situer l'action lors du quatrième âge (après la guerre de l'Anneau) pour plusieurs raisons : éviter toute interaction avec l'œuvre originale et ses héros et, en même temps, offrir un monde plus «ouvert» à des dizaines de milliers de joueurs qui ne veulent pas uniquement se contenter de recréer l'histoire, mais plutôt de la perpétuer et d'en établir une nouvelle. Un choix logique (déjà fait dans MERP) qui, il faut espérer, ne frustrera pas trop les joueurs (si Smaug se faisait tuer 3 000 fois par jour par des jeunes Hobbits un peu délurés en quête d'aventure, cela aurait peu de sens et ruinerait l'histoire). La compagnie de l'anneau ne sera pas rejouée, elle fait uniquement partie du background et participe à la richesse générale.

Trolls, Orcs, sorciers, Nazgul, Golem, loups, Gobelins, Ents, araignées géantes, ogres, géants, etc. seront de la partie. Tous ceux du roman feront partie intégrante du jeu... enfin à deux exceptions près : Sauron et les dragons. Sauron pour une raison fort logique, et les dragons pour l'impossibilité de représenter convenablement leur taille et agilité à l'écran. De plus, ils seraient bien trop puissants (NDRC : vous prendrez bien un petit vers, alors ?).



fonction du temps passé à effectuer des quêtes, à découvrir le monde ou à aider des joueurs débutants (ça c'est une idée géniale).

20 000 LIEUES SUR LES TERRES

L'action se déroulera dans l'ensemble des Terres du Milieu (ou plutôt de la Terre du Milieu, les cartes initiales ne recensaient qu'une seule île au centre du monde) : les mines de Moria, la Comté, Rivendell, les terres désolées de Mordor, la forêt de Mirkwood ou Fangor, les plaines de Rohan, la passe de Minas Tirith pour ne citer que quelques lieux. Tous les originaux ont été recrées dans une carte gigantesque de 20 000 écrans de jeu (chacun de 2400 x 1200 pixels) ! Déjà, ça pose l'ambiance. Ensuite, il sera possible de créer un nain, Hobbit, humain ou Elfe (possibilité de jouer 4 personnages sur le même compte). Ces personnages ont des traits physiques très spécifiques et entièrement paramétrables. Ils ont aussi une maison qui peut être modifiée et améliorée avec le temps. Selon la maîtrise du langage commun, vos phrases apparaîtront à l'écran de manière plus ou moins fidèle si vous parlez à quelqu'un d'une autre origine que la vôtre. Vous pourez choisir parmi 32 compétences très variées : différents types de combat, alchimie, magie (de façon limitée, car elle n'était pas si commune), cuisine, bricolage, forge, etc.

Le jeu recèlera aussi une multitude d'objets, vêtements,









DANIEL JAMES (CONCEPTEUR DES QUETES)

Lors de ma visite à Yosemite, je parlais du fait que, seuls les jeux online qui privilégiaient encore le scénario, le système des quêtes, et l'interactivité des joueurs étaient les MUD, et plus précisément Avalon. À cette conclusion, Craig Alexander (Manager général) m'a avoué que l'un des créateurs d'Avalon était en fait l'un des gars qui travaillaient pour récupérer la licence Middle Earth depuis plusieurs années pour en développer un MUD. Plutôt que de se tirer dans les pattes (l'un avait l'expérience, les autres les sous), ils lui ont simplement proposé de rejoindre l'équipe. Ce qu'il a accepté pour s'occuper du système des quêtes, puzzles et autres interventions scénaristiques. C'est quand même cool, non ? Tout d'abord parce qu'il s'agit d'un gars sympa, mais surtout parce qu'il s'agit d'un évènement plutôt rare dans ce milieu. Reconnaître l'expérience d'un concurrent au point de lui proposer de rejoindre une équipe pour partager leurs opinions, c'est sain... et surtout positif pour les joueurs car, croyez-moi, ce gars sait écrire des scénarios.

Pour plus d'infos sur les MUD, essayez Avalon à http://www.avalon.co.uk/

LES POINTS DE DÉPART SUR LE OUAIB

Le site officiel du jeu on-line Middle-Earth :
http://www.tolkien game.com/

Sito du jeu on-line The Realm :
http://www.realmserver.com

Excellent comme point de depart. Site tres complet :
http://www.middle-earth.demon.co.uk/tolklink.htm

Très bien maintenu, une référence sur l'art de Tolkien :
http://godzillo.eecs.berkeley.edu/rolozo/

Site français officiel de la faculté des études elfiques :
http://www.mygole.org/01/lofee/indexfr.html

Site de Ironcrown (jeu de rôles et cartes) :
http://www.iruncrown.com/moin.html

Site de la société de production du futur film :
http://www.newlinecinemo.com/

Les newsgroup du jeu Middle Earth. Très complet :
http://www.vaultnetwork.com/boards/medev/

JOUER UN KOBOLD... MON REVE

Les monstres offriront un vrai challenge. À ce point qu'il sera d'ailleurs possible d'en incarner un, histoire de se marrer. On pourra progresser sous cette forme et, avec l'expérience acquise, contrôler des créatures de plus en plus puissantes.

Les développeurs prennent le Player Killing très au sérieux. On pourra, comme dans The Realm, définir une protection automatique contre les autres joueurs. Un choix peu réaliste mais qui devrait assurer à tous types de joueurs de passer de bons moments, chacun ayant sa conception du plaisir en jeu online.

La mort, en contrepartie, sera définitive et vous devrez recommencer à zéro un personnage.

COMBAT TEMPS RÉEL

Le combat sera géré en temps réel comme tout le reste du jeu, un peu à la méthode de Ultima Online. Espérons que le résultat ne sera pas trop confus lors des grosses mêlées.

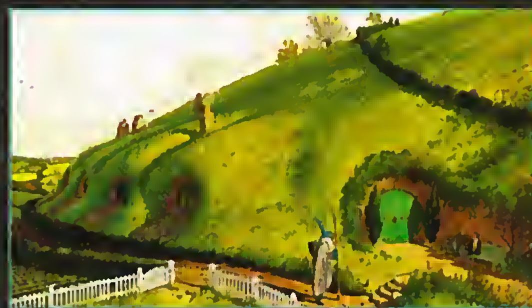
L'interface sera totalement paramétrable (avec des textures liées à votre espèce ou votre alignement) et la gestion du combat et de l'inventaire sera cent fois plus simple et agréable que The Realm. Après cette démo et ses discussions avec l'équipe, je dois admettre avoir été soufflé. Cela faisait des mois, voire des années qu'un jeu vidéo ne m'avait pas fait autant envie. La frustration éprouvée avec les jeux online va-t-elle disparaître ? Cette fois, les priorités semblent au rendez-vous : efficacité, rapidité, aspect social et surtout respect de l'œuvre. Tous ces éléments réunis devraient faire de Middle Earth un jeu «ultime» ! J'en reste sans voix.

Pour plus d'infos, une bêta version sera lancée en juillet 99 sur un serveur unique de 10 000 personnes (par la suite, d'autres serveurs seront créés) et un newsgroup dédié a commencé sur vaultnetwork (voir encadré Points de départ sur le Ouaib).

Je tiens à remercier les personnes suivantes sans qui cet article n'aurait pas été possible : Yosemite Entertainment, Zaentz Enterprises, la société IronCrown (ICE), Harper Collins, les dessinateurs Alan Lee, Nasmith, John Howe, McBride, Sweet, Edelfeldt. Enfin, et surtout, le professeur Tolkien.

















Steve Nichols (Lead Designer and System Architect) et Janus Anderson (Assistant Designer)

Joy : Quel a été le parcours accompli depuis The Realm ?

Steve Nichols : C'est un peu délicat à dire, mais The Realm était un investissement pour étudier la technologie des jeux online et pas un vrai projet. Ce qui s'est passé, c'est que nous avons fait le bêta-test et les joueurs ont voulu continuer. Nous avions un peu plus conçu ça comme un gag, un tube à essais. Avec le temps, nous avons continué nos recherches tout en essayant de satisfaire les joueurs.

Joy : Avez-vous l'impression de les avoir roulés ?

S.N. : Finalement pas. Aussi étonnant que cela puisse paraître, la communauté de Realm est très solidaire et intéressante... Peut-être pour compenser le manque d'intérêt du jeu... [rires]. De ce fait, nous avons travaillé dur pour les satisfaire malgré tout. Il semble que nous ayons réussi, car près de 18 000 joueurs ont repayé pour prolonger leur abonnement initial d'un an !

Joy : Quelles sont les grosses conclusions que vous avez tirées de cette expérience et dont vous tirez profit pour Middle Earth ?

S.N. : Tout [rires] ! En fait, nous sommes super-déçus par les jeux online du marché et nous sommes convaincus que tout reste à faire. Maintenant, nous avons conçu un jeu orienté avant tout vers le respect de l'œuvre originale...

Janus Anderson : Nous sommes des gros fans.

S.N. : ... Et aussi qui soit simple à utiliser et pas frustrant ; lag, player killers, ennui, hacking, bug divers et variés, nous sommes passés un peu par tout ca, petit à petit, et nous avons une idée bien précise de ce qu'attendent les joueurs.

Joy : De quoi s'agit-il ?

S.N. : Le problème de fond est qu'ils ne réalisent pas qu'un jeu online demande un travail de fond constant. Ils payent le même prix qu'un jeu «classique solo» auquel on joue 30-50 heures mais ces jeux sont vingt fois plus exigeants (NDRC : eh, oh, il y a un abonnement aussi !). Ils attendent de pouvoir s'amuser six mois d'affilée à raison de plusieurs heures par jour... sans se lasser, sans trop mourir, en progressant, mais pas trop vite pour garder au jeu son intérêt, en développant des relations... tout ça dans un univers intéressant et juste. Les conclusions que nous en avons tirées sont les suivantes : pas d'interventions extérieures qui nuiraient à la liberté des joueurs, la possibilité à chaque type de joueur de prendre du plaisir (incluant les Player killers en leur proposant des zones où on ne meurt pas, par exemple), un monde très vaste... Mais surtout et avant tout, un jeu fiable, très fiable. Étonnement, ils sont prêts à tout tolérer si le jeu est rapide et plante rarement. Beaucoup de nos abonnés sont allés jouer à Ultima Online au début, et sont finalement revenus. Ils trouvaient le jeu cent fois plus beau, riche et passionnant, mais trop fouillis, instable et aussi le comportement des abonnés plus décevant.

J.A. : À choisir, nous ferons toujours un jeu plus rapide que beau. Ce qui ne sera pas nécessaire avec notre nouveau moteur.

Joy : Est-ce une version améliorée de The Realm ?

J.A. : Pas du tout. Realm avait été programmé dans un vieux langage des jeux d'aventure de Sierra. Toujours dans cette idée des tests que l'on faisait, cela nous suffisait amplement. Pour Middle Earth, tout est programmé en C++ avec un code évolutif qui survit très bien aux patches, ce qui est essentiel. Pour nous, c'est un vrai bonheur. Tout nos soucis d'interfaces et d'inventaires sont terminés. Et puis, nous ne sommes plus trois mais vingt personnes à temps complet (et bientôt quarante). Cela fait une énorme différence.

S.N. : Il y a encore un point que j'ai oublié d'évoquer. Quand je parlais d'Ultima, nos joueurs sont revenus aussi parce que leur abonnement était toujours valable. Avec l'option de payer pour un an, et assez peu cher, les joueurs ne se sentent pas pris par le temps... Du coup, ils viennent, partent, reviennent trois mois plus tard. Nous n'avons pas encore déterminé le système à adopter pour Middle Earth, mais j'espère pouvoir conserver ce type d'approche.



LE MONDE DE MIDDLE EARTH

Sans aucun doute un travail de fourmi, JRR Tolkien a conçu l'un des plus splendides travail de fiction jamais réalisé. Le monde est riche, très riche. Ses habitants, références culturelles et historiques (jusqu'aux préférences culinaires), sa faune, sa flore, ses saisons, ses lignées royales, sa géographie, ses langues complexes et les alphabets qui y sont associés, ses dissensions politiques, ses héros, sa mythologie... Tout tient dans plus de 14 volumes, qui foisonnent également de lexiques, d'appendices et autres références explicatives. Sans compter les études publiées par d'autres auteurs sur le sujet.

Naturellement, nous vous conseillons vivement de lire Tolkien.



LE FILM !

Réalisé par Peter Jackson et écrit par Jackson et Walsh, il sera produit par NewLine Cinema et Miramax qui, bien que concurrents, se sont associés pour pouvoir assumer le budget de 130 millions de dollars. Il s'agira d'une trilogie qui sortira sur les écrans pour Noël 2000 (La Compagnie de l'Anneau), été 2001 (Les Deux Tours) et Noël 2001 (le Retour du Roi). Le film sera tourné en Nouvelle-Zélande et les 1 200 effets spéciaux seront réalisés par la société de Jackson créée à cet effet (Weta Digital). Cette société a déjà travaillé sur des films comme "Frighteners et Contact". Aucun casting n'a été réalisé et les rumeurs citant Sean Connery dans le rôle de Gandalf sont fausses. «Je dois admettre que cela serait un choix judicieux mais, pour être honnête, je n'ai pas encore pris contact avec lui. Toutefois je travaille déjà activement avec Alan Lee et John Howe, les deux dessinateurs fétiches du clan Tolkien. Il ont une vison extraordinaire de l'œuvre et il semble que J.R.R. Tolkien lui-même soit fasciné par leur travail».

Le seul souci actuel de Jackson est d'être suffisamment convaincant avec le premier épisode pour que le public aille voir les deux films suivants. «S'engager sur une trilogie est toujours un pari difficile. George Lucas le soit fort bien. Si le premier épisode est un flop, alors les risques financiers deviendront faramineux. Mais je ne compte pas renouveler l'expérience de Ralph Bakshi, en 1978, avec son film d'animation dont le deuxième épisode n'est jamais sorti en raison du manque de succès du premier. Il s'agit d'un challenge difficile, mais passionnant. J'espère être à la hauteur.»

Reportage

PAR MORGAN

On vous l'avait promis il y a deux mois, et comme prévu voici le dossier complet sur Cavedog. Une société qui pourrait bien être aussi importante que Blizzard et qui, chose rare de nos jours, conçoit encore ses jeux uniquement autour d'une passion et non pas d'une nécessité économique. Une politique surprenante mais finalement très payante, pour preuve ces quatre jeux à l'avenir plus que prometteur.



Tout tout sur









Cavedog



Bien qu'elle n'ait sorti qu'un seul et unique jeu, Cavedog est une société prometteuse qui fait déjà beaucoup parler d'elle. Après le succès de Total Annihilation, elle a décidé de se diversifier et propose quatre nouveaux jeux pour 1999. Aventure, action, stratégie et jeu de rôle, le credo est de ne pas rester confiné aux jeux de stratégie en temps réel. Tout cela est bien beau, mais sera-t-elle à la hauteur ? Aura-t-elle les compétences ? Sa croissance très rapide (130 employés) en quelques années pourra-t-elle être focalisée dans les bonnes directions ? D'ores et déjà, je peux vous dire que oui, oui et oui, ces gars assurent et doivent être comptés comme les développeurs majeurs de cette industrie.

TOTAL ANNIHILATION : KINGDOMS

GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DISTRIBUTEUR : GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : CAVEDOG
SORTIE PRÉVUE : MARS 99

De peur de me répéter quelque peu, je tiens à préciser à ceux d'entre vous qui lisent Joystick régulièrement, que le numéro de juillet-août contenait déjà un reportage sur Kingdoms auquel vous pouvez vous référer. Deux mois d'écart entre un reportage... c'est de la propagande, non ? En fait, nous sommes tellement convaincus par le travail que fait Cavedog, que nous avons décidé d'y consacrer un dossier entier et d'annoncer officiellement, et en exclusivité, ses prochains produits. Kingdoms est leur prochain en date. Il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel reprenant le concept de Total Annihilation premier du nom. Bien que prenant place dans le même univers, l'action se déroule 10 000 ans plus tôt dans le monde de Darien et exploite le thème de l'heroic-fantasy. Dragons, chevaliers, magie remplacent les inoubliables K-Bot. Déjà, c'est un plus indéniable (à mon goût en tout cas), le monde devenant plus riche et diversifié que

LE YAK CONGELÉ ?

Allez, ça mange pas de pain. Pour vous faire saisir à quel point les gars de Cavedog sont assez «différents» - bien qu'ils aient conservé cet état d'esprit où se prendre au sérieux est très optionnel - voici le premier logo de la société quand elle devait s'appeler initialement le Yak Congelé.







l'univers futuriste de TA. Je tiens aussi à préciser que Kingdoms n'est pas Total Annihilation 2, mais bel et bien un nouveau produit. Une sorte d'évolution logique de TA vers une jouabilité encore plus travaillée et riche.

QUATRE RACES

Les grandes nouveautés concernent plusieurs points. Tout d'abord la possibilité de jouer l'une des quatre races proposées. Leurs noms n'étant pas encore définitifs, retenez uniquement qu'ils représentent un élément de la nature : le feu, l'eau, l'air et la terre. Un peu à la manière de Starcraft, chaque race possède ses propres spécificités. Le feu pour la magie offensive lourde et les créatures mort-vivantes, l'eau pour la défense et les bons navires, la terre pour les constructions évoluées et les unités terrestres lourdes (canons), et l'air pour les pouvoirs psychiques et la reproduction des unités par clonage (peu de bâtiments) ainsi que des créatures volantes. Certaines permettent un jeu rapide et direct, d'autres des stratégies plus évoluées et de longue haleine. Cette idée, bien qu'excellente, est un peu inquiétante en ce qui concerne la jouabilité en réseau. Mais Cavedog promet que l'équilibre entre les races ne sera pas aussi difficile à paramétrer que dans Starcraft. En effet, il n'y aura aucune unité particulièrement efficace contre telle autre unité de l'ennemi, mais plutôt un ensemble général des forces en présence qui peuvent toutes créer des dommages. À l'exception des créatures de dernier niveau qui auront parfois des immunités spécifiques (par exemple, le golem de pierre insensible aux flèches et aux épées).



UN BEL EFFORT GRAPHIQUE

Ensuite, le graphisme passe en haute résolution et en 65 000 couleurs. Un rendu plus léché, un terrain plus détaillé, des effets spéciaux (transparence de l'eau, brouillard, feu et fumée, etc.) de grande qualité. Visuellement, c'est une grosse évolution. Le monde paraît plus réaliste et est en même temps plus lisible. À ce propos, les cartes 3D seront gérées par le programme pour l'accélération graphique. Le terrain 3D accentuera aussi les stratégies de prise de position géographique. Il influe sur la rapidité de mouvement d'une unité (sol plus ou moins lisse), sa visibilité et aussi la portée des armes. Les unités aériennes étant plus rares que dans TA, le contrôle d'une colline, d'une passe ou d'une côte prendra une importance capitale. Pour la création d'unités et la défense de votre territoire, en plus des tours de guet indispensables, vous pourrez créer des fortifications de pierre. Celles-ci sont d'ailleurs insensibles aux armes classiques de faible puissance telles que les épées ou les flèches.

RECENTRER LA STRATÉGIE

Cela évitera les joueurs qui essayent de prendre de vitesse l'ennemi en attaquant immédiatement au début du jeu. Cet aspect implique aussi une toute nouvelle notion assez géniale : les sièges. Prendre d'assaut une citadelle ne sera pas chose simple et nécessitera du temps et des unités évoluées. Cela relègue aussi les fantassins à des combats sur les champs de bataille à découvert. Bref, on sent déjà l'influence moyenâgeuse réaliste et des stratégies toutes nouvelles se développer. Pour constituer votre armée, vous pouvez choisir parmi 50 unités différentes et 12 bâtiments. Orcs, trolls, chevaliers, dragons, araignées géantes, archer, canonnier... toutes sont de différents niveaux et peuvent s'améliorer avec le temps. Ces vétérans auront d'ailleurs un nouveau graphisme pour les représenter (moins de confusion) et aussi des compétences supplémentaires. Autre point, l'animation de ces unités est très réussie. Environ huit fois plus complexes et fluides que dans TA, les unités semblent être dotées d'une vie propre. Elles meurent de plusieurs façon en fonction du type de coup, et combattent aussi de différentes façons. Elles répandent aussi du sang en fonction de la force du coup porté. Autre petite amélioration, les épaves de bateaux coulent et finissent par disparaître si le fond marin est assez profond. Là dessus, des tas d'effets spéciaux sont ajoutés comme le brouillard, la fumée, les flammes, la transparence de l'eau et aussi une multitude de sortilèges. Le projet d'intégrer la possibilité de zoomer sur une zone est pour le moment annulé pour cause de problème de mémoire vidéo (cela nécessite trois niveaux de qualité de textures).

UNE INTERFACE PLUS EFFICACE

Comme dans TA, les niveaux de santé qui apparaissaient traditionnellement au-dessus des personnages font place à plus de simplicité : lorsque vous passez votre souris au-dessus d'une unité, son statut s'affiche automatiquement dans la barre d'état en bas de l'écran. Cela fera moins d'interférence visuelle sur la fenêtre principale de jeu. Les options par unités sont : défendre, attaquer, se déplacer, s'arrêter, patrouiller, et enfin trois talents spécifiques (comme la magie, ou bien la construction d'un bâtiment par exemple). Les ressources consistent en mana et dans une autre matière première pas encore définie. Clef de voûte de la bonne gestion de votre campagne, ces matières premières seront difficile d'accès et devront à tout prix être protégées. Une sorte de talon d'Achille. Dernier point, le jeu privilégiera une orientation multijoueur par le biais du Net, et la diffusion d'unités sur le site Web de Cavedog continuera comme c'était le cas pour TA. Pour le moment, le jeu est en plein remaniement et beaucoup de décisions restent à prendre sur certains aspects. De même, le moteur du jeu est encore une version hybride assez similaire à celle de TA. Pourtant tous ces éléments s'assemblent petit à petit, et le jeu s'annonce clairement très alléchant.

TOTAL ANNIHILATION 2

Bien que le développement n'ait pas encore commencé, nous avons demandé à Ron Gilbert ses objectifs à propos de Total Annihilation 2.
«Je ne suis pas encore sûr de ce que nous ferons, mais je suis certain qu'il faudra passer un cap au même titre que TA lorsqu'il est sorti à l'époque. De mon point de vue, tout passera par une Intelligence Artificielle très évoluée qui, petit à petit, remplacera le micro-management. Cela permettra à l'ordinateur de contrôler l'adversaire mais aussi les unités du joueur pour ce qui concerne les tâches rébarbatives. Par exemple, de produire des unités de façon automatique au moment opportun, de protéger des zones intelligemment, etc. Les gros problèmes des jeux de ce type sont les «clic, clic» de la souris, trop nombreux, qui ne permettent pas toujours à la stratégie d'exister à 100 %. Sous peu, nous déciderons des orientations à prendre, conscients que bon nombre de joueurs nous attendent au tournant. Tout ce que je peux leur dire, pour le moment, est que nous concevrons ce jeu comme bon nous semble, sans aucune pression, et une fois que nous serons satisfaits par le résultat, et uniquement à ce moment-là, le jeu sortira.»

AMEN : THE AWAKENING

GENRE : ACTION 3D
DISTRIBUTEUR · GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : CAVEDOG
SORTIE PRÉVUE : JUIN 99

Amen sera le premier jeu d'un nouveau genre à être produit par Cavedog. Cet hybride action/aventure est créé par deux Canadiens originaires d'Ottawa (Jonathan Mavor et Greg MacMartin) qui ont travaillé sur Quake et TA et voulaient proposer aux joueurs un nouveau challenge. Conceptuellement, ils reprennent System Shock, ancien jeu de Origin à avoir proposé cette approche. Votre personnage récupère des objets, résoud des énigmes, découvre petit à petit des indices qui mènent de mission en mission.

LE MONDE EST FOU

Le jeu commence le soir du réveillon 2032. Soudainement, un tiers de la population mondiale est pris d'une sorte de folie et commet alors meurtres sur meurtres. Quelques mois après cet événement, des organisations militaires organisent des «zones protégées» exemptes de ces humains dégénérés pour parer momentanément au problème. La cause subite de ce drame reste mystérieuse. L'Organisation Européenne de la Résistance mène rapidement ce projet à bien, mais la cellule nord-américaine n'a pas cette chance. Les «infiltrés» se multiplient et se répandent sur le continent. Vous incarnez un membre de la cellule européenne, ancien membre du SAS anglais, et êtes envoyé en mission pour les aider.



PLACE À L'AVENTURE

Les 17 chapitres que compte le jeu vous feront découvrir un monde aussi réaliste que possible. Pour y parvenir, des zones entières ont été recréées comme l'aéroport de Pittsburgh, ou bien un porte-avions dans ses moindres détails, une prison haute sécurité ou encore le métro new yorkais (une portion uniquement). Ces niveaux, ou plutôt «actes» tels qu'ils veulent les appeler, sont énormes. Chaque zone est aussi vaste que 10 niveaux de Quake qui seraient mis bout à bout. Le graphisme peut être affiché jusqu'à 1024x768 pixels en 32 000 couleurs. Les textures, très variées et de très haute résolution, permettent même de représenter un paquet de cigarettes ou une affiche de métro avec beaucoup de détails. Autre classique maintenant, tous les éclairages peuvent être colorés en RVB. Les cartes 3D étant évidemment recommandées pour profiter de tout cela. La version actuelle était plutôt fluide, même en pleine résolution et démontrait déjà les qualités du jeu avec ses pièces très variées, ou bien encore la taille gigantesque des zones. Il est toutefois encore un peu tôt pour évaluer plus précisément si le moteur de jeu tient la route face à des titres comme Prey. Enfin, même si c'est un peu prétentieux, les créateurs promettent «une musique exceptionnelle, probablement la meilleure jamais créée pour un jeu vidéo». Tout ces éléments font un tout assez satisfaisant et intéressant qui devrait clairement confirmer Cavedog comme l'une des pointures des jeux d'action 3D. À suivre.

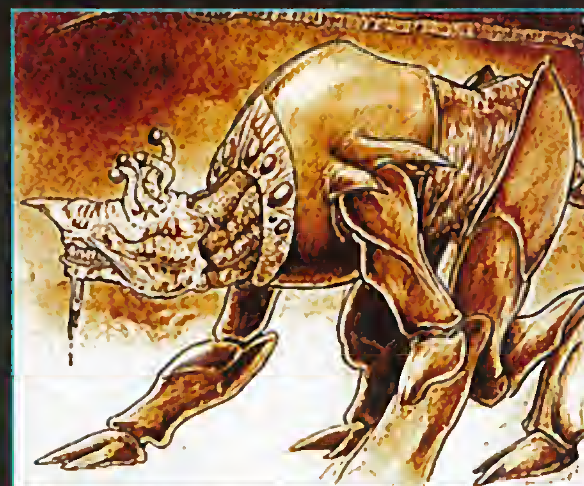


ELYSIUM

GENRE · MULTIGENRE
DISTRIBUTEUR : GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR . CAVEDOG
SORTIE PRÉVUE AUTOMNE 99

Il s'agit tout simplement du jeu le plus inventif jamais créé. Parti de deux idées toutes bêtes, Elysium est une idée du créateur de Betrayal at Krondor, John Cutter. Aussi surprenant que cela puisse paraître, voilà en quelques mots le projet : «Très simple comme Diablo, immersif comme Riven et intéressant comme les X-files». Il a commencé à créer un monde énorme, des personnages, des scénarios et puis s'est demandé comment organiser tout cela. Enfin, et c'était le déclic final, il a réfléchi aux réflexions des joueurs dans cette industrie. Souvent la rengaine est : «C'était super, mais trop court», ou alors «Très bien, mais trop difficile». Alors, «Pourquoi ne pas faire un jeu très long et pas trop difficile ?





Une sorte d'aventure sur le long terme, auquel on voudrait jouer et rejouer sans trop se poser le problème de comment progresser ?». Et paf, il y était le bougre (il est un peu fou comme vous allez le comprendre) ! Nous voilà avec Elysium, un monde onirique accessible par certaines drogues créées par le docteur Shepperd. Accéder aux rêves, c'est la possibilité d'introduire un monde aussi varié que votre imagination, des scénarios très diversifiés... et tout ça sur 41 épisodes !

41 JEUX EN 4 ANS

Chaque jeu sera vendu séparément et devrait sortir à raison d'un épisode par mois (en tout cas, c'est l'objectif). Pendant ces quatre ans, il s'agirait de glaner des tonnes de joueurs qui, pour certains, commenceront la série dès le début, d'autres feront l'épisode 23 puis du coup en essayeront un autre, au hasard. Votre personnage sera sauvegardé sur disque dur et pourra être transféré dans n'importe quel épisode. Le jeu prend place dans le monde d'Elysium avec ses 5 races, ses cultures, son architecture spécifique, ses personnages clés. Petit à petit, vous explorerez le monde et ses différentes facettes dans un univers en 3D en vue de dessus, un peu comme pour Diablo. Lors de certaines actions spécifiques, une caméra se positionnera automatiquement pour présenter votre personnage en mode action, comme différents plans de caméras qui s'enchaîneront, plans décidés au préalable par les créateurs du jeu.



ACCESSIBLE À TOUS

L'interface sera simplifiée à l'extrême pour cliquer/agir et rendre ainsi le jeu accessible a tous. À cheval entre le jeu d'aventure, de rôle et d'action vous devrez résoudre des énigmes, combattre des monstres, utiliser de la magie (appelée en fait le Talent) ou encore interagir avec des personnages non joueurs. Le monde regroupe un ensemble de personnages importants de notre réalité (philosophes, chercheurs, artistes, etc.) qui se rendent dans ces «contrées du rêves», un peu comme Lovecraft les avaient imaginées, mais ne s'en souviennent jamais en se réveillant. Expérience folle et sublime à la fois. Pour le moment, le mode distribution n'est pas encore décidé, il pourra s'agir d'une version commerce à chaque fois, ou bien il faudra télécharger l'épisode sur le Net, ou encore acheter un CD avec option sans manuel...

Après deux heures de discussions avec John, je vous assure qu'il m'a vraiment convaincu et que je trouve ce concept absolument démentiel. Avec ce projet, Cavedog devrait frapper un grand coup et, qui sait, révolutionner la façon profonde de concevoir un jeu vidéo et d'y jouer.

GOOD & EVIL

GENRE : JEU DE ROLE/AVENTURE
DISTRIBUTEUR : GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : CAVEDOG
SORTIE PRÉVUE : NOEL 99

Ron Gilbert est le créateur de Cavedog mais c'est aussi un déluré notoire. Créateur du célèbre Monkey Island ou Maniac Mansion, il a travaillé huit ans chez LucasArts avec d'autres délurés, comme Tim Schafer. Good & Evil est son nouveau jeu, qui reste fidèle à l'épopée «humour





bizarre et univers un peu fou» qui lui tient tant à cœur. Il s'agit d'un melting-pot de trois types de jeux : combats comme dans les jeux de stratégie, puzzles des jeux d'aventure et développement d'un personnage comme dans les jeux de rôles. Il a mis tout ça dans un chapeau, a secoué et a commencé à écrire un vague projet regroupant tout ce qui lui passait par la tête. Mais attention, ne vous méprenez pas sur mes propos, loin de moi l'idée de dire que Ron fait n'importe quoi. Au contraire, il fait partie des rare génies de cette industrie, et est doté en plus d'un sens pratique et d'un humour exceptionnels.

UN MÉLANGE BIZARRE

Pour Good & Evil, «le moteur 3D est essentiel . Voilà déjà plusieurs mois que j'y travaille et je voudrais qu'il soit parfait d'ici quelques mois. Ceci fait, mon support pour le monde n'aura pas à être remis en question et je pourrais me focaliser sur le jeu proprement dit». Et quel jeu ! Vous incarnez un héros bien particulier qui depuis quelques temps développe des aigreurs d'estomac insupportables dues à la tension de la crise universelle. Du coup, il se rend chez une voyante qui, lors d'une lecture du Tarot, lui explique la possibilité de voyager à travers chaque lame dans différents mondes. Cinquante en tout, où vous lutterez contre le Mal ou le Bien dans une quête mystique visant à rétablir cette crise et, par conséquent, vos aigreurs...
Du Far West, à l'héroic-fantasy en passant par les Caraïbes au temps des pirates, ou encore dans un univers kung-fu, sans oublier les années 30 version comic book futuristes remplies d'androïdes au look Fritz Lang. Bref, le grand domaine du nimporte quoi. Dans chacun de ces mondes, vous constituerez des armées en assimilant des gens. Ensuite, tous ces petits personnages 3D à l'écran (jusqu'à 400) effectueront des batailles un peu comme dans des jeux de stratégie en temps réel du type Total Annihilation ou Populous. Le jeu nécessitera une machine très performante, si possible équipée de cartes 3D.





INTERVIEW RON GILBERT



Joy : Quel a été ton parcours avant Cavedog ?
Ron Gilbert . J'étais créateur chez LucasArts. Je travaillais sur des projets comme Monkey Island et Maniac Mansion. Après huit ans passés chez eux, et le sentiment qu'il était temps de bouger pour créer quelque chose de nouveau, j'ai lancé une société. Une sorte de Cavedog destiné à produire des jeux réalisés si possible avec passion. Et puis, le hasard des évènements a voulu que nous recevions une commande pour un éducatif. Histoire de lancer la boîte et empocher un peu de sous, nous avons réalisé le projet. De fil en aiguille, cela nous a semblé être un créneau intéressant et nous avons réorienté la société vers ce domaine. C'était la naissance d'Humongous. Après plusieurs années, la structure fonctionnait toute seule et était très profitable, nous avons jugé qu'il était temps de lancer Cavedog et de sortir notre premier jeu : Total Annihilation.
Entre les jeux Lucas, Humongous, leader sur la place et TA, tu as eu un succès faramineux...
Oui c'est juste c'est un peu un hasard
J'en doute. Quel est ton secret ?
Tu sais, il n'y a pas de secret. Pour le moment, nous n'avons sorti qu'un seul jeu et je ne peux pas garantir que les suivants seront aussi réussis ou auront autant de succès. Le seul truc qui compte pour moi, c'est que nos jeux soient réalisés avec passion. Qu'un programmeur ou créatif qui me semble avoir une bonne idée, et soit prêt à aller jusqu'au bout pour cette idée, réalise son rêve. C'est mon travail. Trouver ces gars et les laisser réaliser leurs rêves.
Un objectif plutôt noble, mais cela ne comporte-t-il pas de risques financiers ?
Bien sûr, mais je ne démordrai pas de l'idée qu'un bon jeu est créé comme ça. Mon objectif est plutôt de m'assurer que nos produits soient toujours considérés comme intéressants, même s'ils rencontrent un succès mitigé. À partir de là, je pense avoir accompli mon rôle.
Et le rachat par GT n'a-t-il pas modifié ce mode de fonctionnement ?
Non, GT sait comment nous travaillons et nous laisse faire. Ils nous font confiance à 100 % et n'interviennent pas du tout sur les jeux en cours. En fait, nous partageons même certaines compétences. C'est nous qui faisons, par exemple, leur service technique ainsi que leur site Web.

Guillemot

RACE LEADER FORCE FEEDBACK

RETOUR DE FORCE

Conduite en état de chocs

ATTENTION !

IL N'Y A PAS QUE LES KEPIS QUI VONT T'EN VOULOIR...

- **ALORS ACCROCHE-TOI ! ÇA VA SECOUER !**
  Avec le RACE LEADER FORCE FEEDBACK à retours d'effets, c'est comme si tu y étais !
- **FREINAGES D'URGENCE ?**
  Pas de problème ! Le pédalier est conçu pour résister à une conduite sauvage...
- **ET SI TU VEUX ÉCHAPPER AUX CONTRÔLES...**
  Le réalisme des effets, le changement de vitesses type F1 et les 20 fonctions programmables sont tes atouts pour tous les semer !

ACCROCHAGES, ACCELERATIONS BRUTALES, CHOCS LATERAUX, CHAUSSEES DEFONCEES, DERAPAGES... RIEN NE T'ECHAPPE, TU DOMINES LA COURSE !



Pour PC

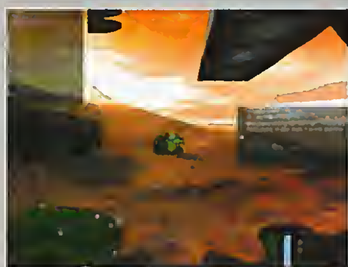
GUILLEMOT FRANCE S.A
BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tél. 02 99 08 81 71 - Fax 02 99 08 94 17

www.guillemot.com

Le top de la rédac'

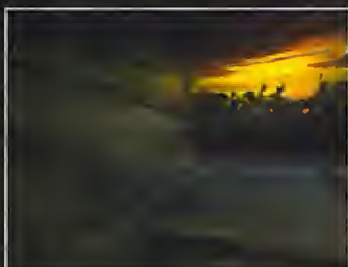
STRATÉGIE

- BATTLEZONE — ACTIVISION
- TOTAL A. / CONTRE-ATTAQUE — CAVEDOG
- COMMANDOS — PYRO STUDIOS
- DARK OMEN — MINDSCAPE GB
- AGE OF EMPIRES — MICROSOFT



AVENTURE

- RIVEN — CYAN
- DARK EARTH — KALISTO
- ZORK GRAND INQUISITOR — ACTIVISION
- BLACK DALHIA — ACTIVISION
- FEEBLE FILES — ADVENTURE SOFT



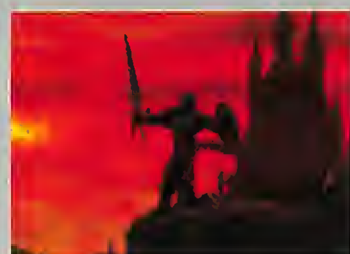
ARCADE/ACTION

- UNREAL — EPIC GAMES
- M.I.A. — GLAST GHOST
- CONFLICT FREESPACE — VOLITION
- HEART OF DARKNESS — AMAZING STUDIOS
- QUAKE 2 — ID SOFTWARE
- JEDI KNIGHT/MOTS — LUCAS ARTS



JEUX DE RÔLE

- FALLOUT — INTERPLAY
- MIGHT & MAGIC 6 — NEW WORLD
- ULTIMA ONLINE — ORIGIN
- DAGGERFALL — BETHESDA



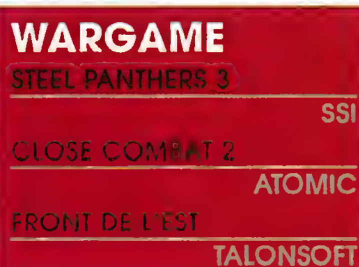
SIMULATION

- GRAND PRIX LEGENDS — PAPYRUS
- CREATURES 2 — CYBERLIFE
- COLIN MCRAE — CODEMASTERS
- COUPE DU MONDE 98 — EA SPORTS
- F1 RACING SIMULATION — UBI SOFT
- INTERSTATE'76 /NITRO — ACTIVISION
- FLIGHT SIMULATOR 98 — MICROSOFT
- F15 — ORIGIN SKUNK/WORKS
- F22 ADF — DID
- FLIGHT UNLIMITED 2 — LOOKING GLASS
- FA/18 KOREA — G.S.I.
- GREAT COURTS 3 — BLUE BYTE



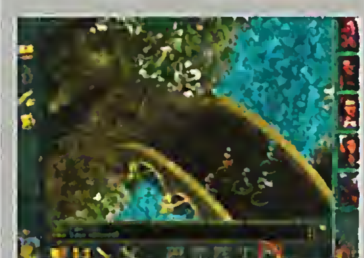
WARGAME

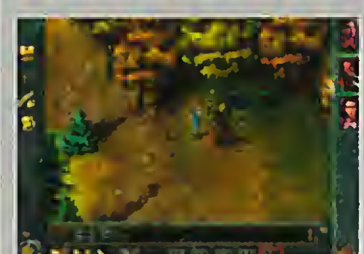
- STEEL PANTHERS 3 — SSI
- CLOSE COMBAT 2 — ATOMIC
- FRONT DE L'EST — TALONSOFT



LE TOP PREVIOU

- HOMEWORLD — STRATÉGIE — RELIC
- SUPERBIKE — SIMULATION — VIRGIN
- FALLOUT 2 — RÔLE — BLACK ISLE
- BALDUR'S GATE — RÔLE — BIOWARE/BLACK ISLE STUDIO
- INTERSTATE'82 — SIMULATION — ACTIVISION
- OUTCAST — SIMULATION — SIMIS
- HALF-LIFE — ACTION — VALVE
- AGE OF EMPIRES 2 — STRATÉGIE — MICROSOFT





La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable

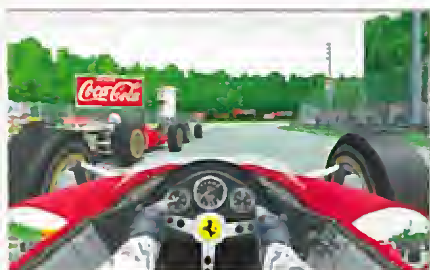
Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)	Fonctionne directement sous Windows 95
Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)	Fonctionne sous Windows NT 4.0
Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)	Fonctionne sous DOS
Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)	Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)	Utilise le MMX
Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)	Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft

- 40 Beuark
- 50 Moyen
- 60 Pas mal
- 70 Bien
- 80 Très bien
- 90 Exceptionnel

Test







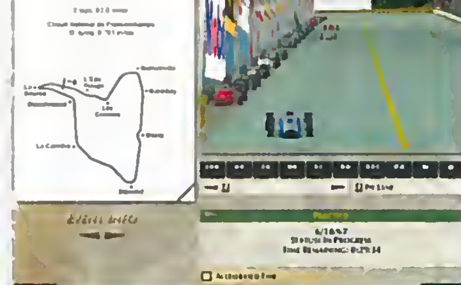






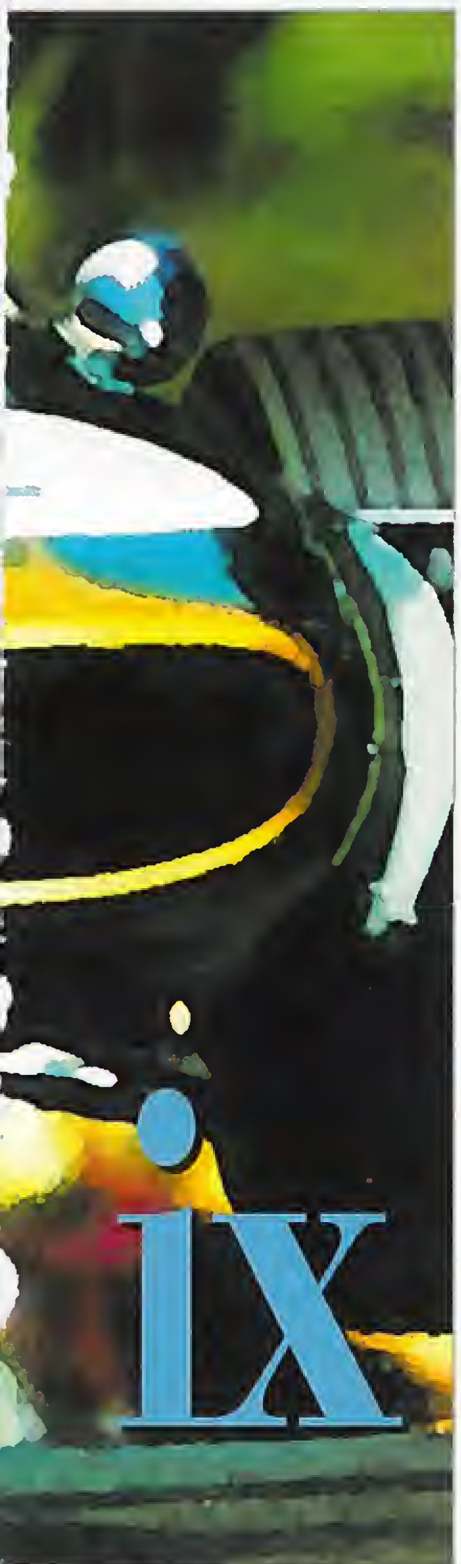
Grand Pr

Course automobile pour tous joueurs motivés - PC CD-Rom





Alors que certains éditeurs se battent pour décrocher des licences officielles hors de prix, Papyrus a détourné le problème en réalisant une simulation portant sur la saison de Formule 1 de 1967. Et, aussi paradoxal que cela puisse paraître, ce retour en arrière est un véritable bond en avant en matière de plaisir automobile. Qu'on se le dise : une nouvelle étape est franchie.



1967. Je m'en souviens, je n'étais même pas né. Conscient du fait que c'est également le cas de beaucoup d'entre vous, je commencerai donc ce texte par une brève rétrospective historique afin de replonger dans le contexte géopolitique de l'époque. Commencez pas à râler, c'est important la culture. 1967 fut donc une année où il se passa tout un tas de trucs incroyables. Par exemple, heu.. bah des tas de trucs quoi ! OK, d'accord, 1967 a été une année particulièrement chiante dont tout le monde se fout comme de l'an quarante. Sauf en Formule 1 où ce fut l'une des plus belles années de cette discipline. En ces temps bénis où l'argent n'était pas la motivation principale, les pilotes devaient posséder des glandes reproductrices hors-normes pour oser se mettre au volant de leur engin. Plus proches de la boîte à savon que d'une voiture de course, ces Formule 1 étaient de véritables tombeaux roulants. Une tenue de route hypothétique, un freinage inexistant, le tout propulsé par des moteurs développant plus de 400 chevaux, ça laisse rêveur. Car, avec un poids allant en moyenne de 500 à 600 kilos, les vitesses atteintes dépassaient les 300 km/h. C'est pourquoi certains noms de pilotes sont aujourd'hui passés à la postérité, comme Clark, Hill, McLaren, Beltoise ou encore Brabham. D'autres aussi ont laissé des traces, mais plus sur les rails de sécurité bordant les pistes que dans les mémoires. Enfin, bref, tout ça pour vous dire que Grand Prix Legends n'est pas une simulation faite pour les mous du volant. En clair, les branleurs en «GTI Touch-sono 300 watts dans le coffre-maximum respect» peuvent retourner faire tiépi au feu rouge devant le MacDo. Ce jeu a été fait pour les amoureux du pilotage extrême, pour ne pas dire les inconscients en mal de poussées d'adrénaline.

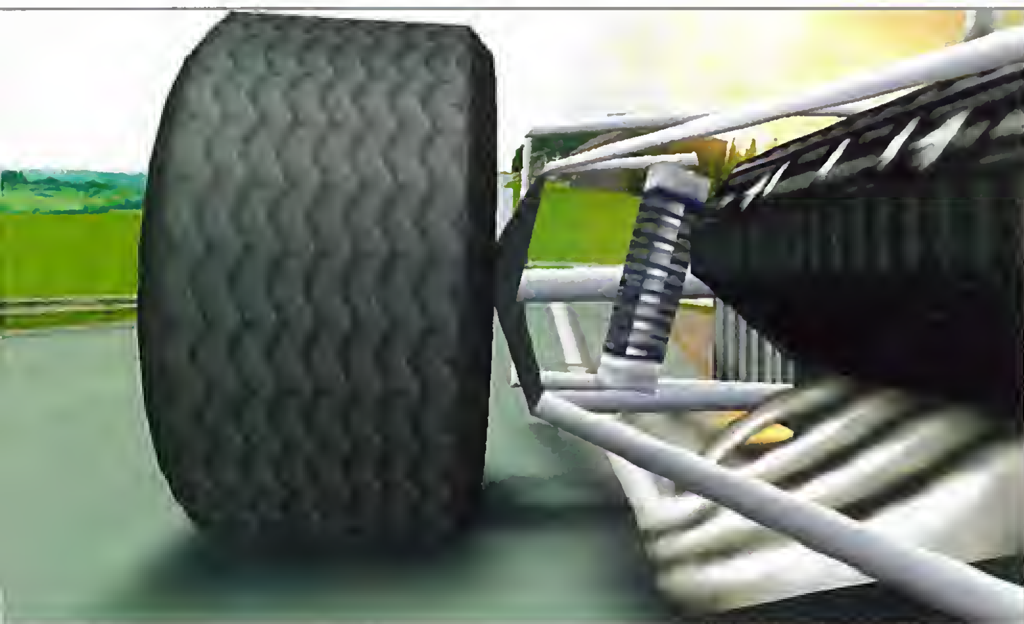
I hate blaireaux's touch

L'installation de Grand Prix Legends n'est pas énorme : il vous en coûtera à peine 60 mégas de votre disque dur (sans la vidéo). Une misère, de nos jours. La vidéo d'introduction affiche alors des images extraites des vraies courses, prouvant que ces





ix Legends



▲ *Vue de la suspension arrière avec, en fond, le moteur qui prend feu.*



Une sucession de virages à 90 dégrés.



types étaient vraiment complètement timbrés. Les pilotes de Formule 1 actuels font un peu figure de candidats au permis, quand on voit ce que faisaient leurs aïeux. En tout cas, si la simulation est fidèle, ça promet de bien belles bagarres. Comme il faut bien commencer par le commencement, il est maintenant temps de créer un pilote. Vous choisissez un nom, un prénom, une nationalité, et surtout l'écurie qui sera la vôtre durant toute la saison. L'écurie Lotus étant à l'époque la plus réputée, c'est donc cette dernière que je sélectionne pour effectuer mes premiers tours de roues. Un couple d'enfer et une vitesse de pointe dépassant les trois vingt, ça devrait suffire pour se tuer rapidement. Je choisis ensuite d'enlever les aides au pilotage, que sont l'antiblocage, l'antipatinage et l'assistant de braquage. C'est vrai, si on veut savoir ce que ce jeu a dans le ventre, autant se mettre dans les conditions de difficulté optimum. Et puis merde, Casque et moi, on n'a pas passé des heures sur F1 Racing en mode expert pour se la jouer gros débutant sur des bagnoles vieilles de trente ans. Ça ferait petit joueur. Hop, choisissons Monza comme circuit d'initiation, réputé pour sa relative facilité et ses grandes lignes droites. Me voici donc dans ma voiture, le long des stands, prêt à revivre la grande aventure du passé. Et là, quelques secondes suffisent pour se rendre compte que nous sommes en présence d'un grand jeu. Je donne quelques coups de gaz, au point mort, juste pour voir. La voiture est atteinte de soubresauts sous l'effet du couple, l'aiguille du compte-tours monte comme une flèche vers un rupteur salvateur, l'aiguille du compresseur s'affole, et ce bruit de moteur... tout simplement extraordinaire ! À titre d'info, il s'agit des meilleurs sons de moteurs jamais réalisés, et il faut l'entendre pour le croire. Celui de la Ferrari est vraiment hallucinant.

L'année de tous les dangers

La foule, qui s'est empressée derrière le moniteur du PC, témoigne que je ne suis pas en train de me faire un gros trip «revival» qui finalement n'intéresse que moi. Non, c'est tout autre chose. Il faut dire que ça fait une bonne heure que, volume à fond et caisson de basse réglé au maximum, la salle de test agresse la rédaction entière. Tout d'abord, rendons-nous à l'évidence : piloter une bagnole de ce type est un véritable challenge. Oubliez toutes vos expériences passées sur les autres simulateurs de caisses, Grand Prix Legends est sans conteste le soft qui propose le pilotage le plus dur ayant jamais existé sur nos machines. Pour preuve, le temps qui a fallu aux Fangio de la rédaction pour ne passer ne serait-ce que le premier virage sans se gaufrer lamentablement. Il faut dire que l'accélération démoniaque de cette voiture vous fait partir immédiatement en tête-à-queue si vous ouvrez trop fort, même en troisième et en ligne droite, absence d'appuis aérodynamiques oblige. Et s'il n'y avait que ça ! Le freinage demande également un doigté de fée pour ne pas finir comme une vieille lopette dans le rail de sécurité : en effet, soit l'inefficacité des freins de l'époque vous fait rater votre virage, soit vous bloquez les roues et là, le tête-à-queue est proche. Une bonne maîtrise de soi est alors indispensable pour tenter de rattraper le coup. Enfin, dire que la trajectoire doit être parfaite est une honteuse lapalissade, tant la moindre erreur est synonyme à 99 % de sortie de piste. Car si vous vous écartez de la trajectoire idéale, concrétisée par une trace de gomme sur la piste, vous perdez immédiatement de l'adhérence sur, au moins, un des pneus. De ce fait, l'équilibre des forces (frottement vs centrifuge) sera modifié et, une fois de plus, vous finirez avec des graviers dans les dents. Ajoutez à cela une tenue de route absolument immonde, et vous aurez une petite idée du boulot d'apprentissage qui vous attend si vous souhaitez éviter l'humiliation en course. Surtout dans le cas où vous jouez au clavier, ce que je ne vous recommande pas. Un bon volant sera un vrai plus, et sachez au passage que le programme gère la pédale d'embrayage dans le cas où vous en possédez une. Mais dans tous les cas, seule une connaissance parfaite du circuit et un contrôle aigu de la glisse vous permettra de progresser. Si votre mémoire n'est pas trop mise à contribution sur les circuits au tracé

Grand Prix de Rouen



Un tracé très agréable, mais piégeux.



Grand Prix de Kyalami





Un circuit assez court, mais très glissant.





facile du genre de Monza, c'est une autre paire de manches sur des circuits longs d'une dizaine de kilomètres, comme Spa ou Nürburgring. Bien, cela fait maintenant un bon moment que l'on tourne sur Monza justement, il est grand temps de se prendre une bonne tôle en lançant une course en mode novice. Ce mode n'influe pas sur le niveau de pilotage des coureurs, mais sur le réalisme des dégâts que vous avez l'occasion de subir et la longueur de la course. En mode novice, vous pourrez vous cartonner à plus de 300/h et repartir sans problème, alors qu'en mode expert, c'est hors de question. Les dommages peuvent aller de la simple direction faussée à l'explosion du moteur en cas de surrégime, en passant par des roues arrachées, un moteur qui cafouille, une boîte de vitesse qui rend l'âme, une suspension qui lâche ou même un incendie. Par contre, les crevaisons sont inexistantes, ou tout du moins je n'en ai jamais été victime au cours des nombreuses parties effectuées.

Une vraie simulation de barjots

Gloups ! Je viens d'effectuer une bonne dizaine de courses (dont la plupart ne sont pas allées beaucoup plus loin que le premier virage) et, une fois de plus, il faut faire preuve d'humilité. Les autres pilotes sont à la fois super bons et totalement givrés. Ils n'hésitent pas à vous fermer la porte, à vous faire des freinages de trappeur, à déboîter comme des porcs à des endroits qui frisent le suicide. C'est du délire. Cela ne veut pas dire qu'ils soient complètement inconscients, mais simplement qu'ils pilotent avec fougue et qu'ils ne vous font aucun cadeau. Ils agissent d'ailleurs de la même façon entre eux, et il n'est pas rare d'assister à des accidents spectaculaires juste devant vos roues. Tonneaux, tête-à-queue, carambolages, incendies collectifs, roues arrachées qui rebondissent un peu partout, le premier virage est souvent le plus dangereux à négocier. Il faut à la fois éviter les voitures qui roulent moins vite que vous, tout en vous plaçant sur la bonne trajectoire, sans oublier de garder un œil dans les rétroviseurs pour calmer les ardeurs de vos poursuivants. Et comme la piste n'est pas assez large pour tout le monde, tout du moins après le départ lorsque

▼ Retrouvez tes grands noms de l'époque.





Grand Prix de Monza



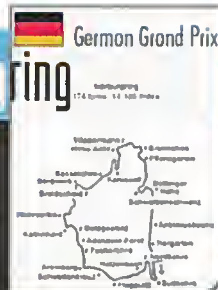
Des lignes droites qui n'en finissent pas...





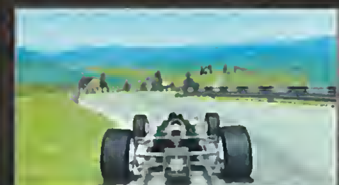


Grand Prix de Nürburgring





Un circuit très long, difficile à mémoriser





Le bruit des moteurs est tout simplement fabuleux.

Grand Prix de Zandvoort



Un tracé assez plat et rapide dans son ensemble.



tout le monde arrive en groupe, je vous laisse imaginer le stress qui peut vous envahir. Une fois passé le cap décisif du premier virage, il faut rentrer tout de suite dans le rythme afin de garder le contact avec les premiers. Chose peu évidente, car vos pneus sont encore froids et la voiture glisse encore plus qu'en temps normal. Les choses rentrent dans l'ordre après quelques virages, et là vous pouvez commencer à attaquer réellement... si vous le pouvez. Car, outre le pilotage différent de chaque pilote, les voitures possèdent des comportements bien particuliers. Ainsi telle voiture va posséder une très bonne vitesse de pointe, mais sera larguée en accélération pure, et inversement. De ce fait, si le circuit ne comporte que peu de lignes droites, il sera très dur de les suivre sans prendre trop de risques. C'est pourquoi, en championnat, il est souvent préférable de ne pas tenter de suivre certains adversaires coûte que coûte, et de continuer son propre rythme. N'oubliez pas que les autres pilotes ne sont pas à l'abri d'une erreur et que la situation peut se retourner à votre avantage à tout moment. Dans tous les cas, des réglages appropriés vous permettront de vous adapter sans trop de problèmes aux 11 circuits, réellement variés. Les pointilleux seront servis par la quantité des réglages possibles, car chaque pneu (pression, indication de température) et suspension (contrainte, précontrainte, détente, etc.) peut être configuré séparément. Vous avez également accès à l'équilibrage du freinage avant et arrière, l'étalonnage de la boîte de vitesse, ou bien encore à la quantité d'essence que vous désirez embarquer. Vous pouvez bien évidemment sauvegarder vos réglages et recharger une configuration précise pour chaque circuit.

Une injustice de plus

Grand Prix Legends est uniquement optimisé pour les cartes à base de 3Dfx et pour la Rendition Verite. C'est bête pour les possesseurs de cartes Direct 3D qui, du coup, seront frustrés de se contenter du rendu software du moteur, dont l'unique mérite est celui d'exister. En fait, la Rendition n'étant pas vraiment répandue dans nos contrées, c'est une fois de plus aux possesseurs de Voodoo I et II que ce jeu s'adresse. Si vous possédez une Voodoo II, vous pourrez pousser la résolution jusqu'en 1024x768. Sur un Pentium II 300 avec 64 Mo de RAM, vous pourrez vous permettre de tourner avec toutes les voitures du plateau (vingt au total), détails poussés au maximum. L'animation est dans ce cas totalement fluide et c'est un véritable bonheur que d'admirer les 19 autres voitures évoluer sur les circuits de 1967 (différents de



ceux que nous connaissons aujourd'hui). Sur un Pentium II 400 équipé d'une 3Dfx, c'est déjà plus laborieux et il faudra baisser le nombre de concurrents à 10 pour obtenir le même résultat en 800x600 maximum. Mais même dans la résolution la plus basse, je trouve les voitures particulièrement détaillées et belles à regarder. Lorsque vous êtes en vue extérieure, vous constatez que le jeu des suspensions est recréé à merveille, dans le sens où vous voyez réellement l'amortisseur se comprimer en fonction des irrégularités de la route et de votre pilotage. Et ce indépendamment pour chaque roue bien évidemment. Ainsi, la voiture se tasse à l'accélération, plonge au freinage, s'écrase à gauche ou à droite suivant le sens du virage. De la même façon, on distingue le pilote qui passe les rapports et tourne le volant dans son baquet. En vue interne, c'est la même chose, sauf qu'en plus vous voyez bien les roues se bloquer lors d'un gros freinage (indépendamment l'une de l'autre, une fois de plus) et que vous bénéficiez de rétroviseurs. Pour accentuer leur réalisme, un léger effet de flou a été appliqué pour donner la sensation de regarder dans un miroir. Pour en revenir aux freinages d'urgence, il faut signaler l'excellente qualité des traces de pneus, plus ou moins prononcées suivant la force du dérapage. Les fumées sont toutes aussi réussies, qu'elles soient dégagées par l'explosion du moteur ou par le blocage des roues. Des étincelles sont également visibles lorsque le fond de caisse touche le sol ou

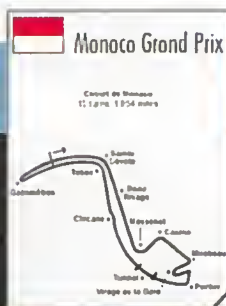
TIPS JEU

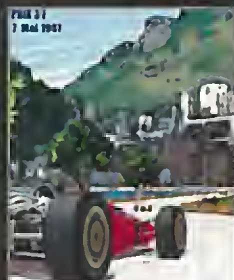
Lorsque la voiture commence à partir en glissade, maintenez une légère accélération afin de ne pas partir en tête-à-queue.

En mode replay, une dizaine de vues sont disponibles contre seulement deux en course ▼



Grand Prix de Monaco





Encore plus dur que le tracé actuel...





Il y a des façons plus simple de decouvrir le retour de force.

WingMan FORCE

Mettez vos mains sur la manette WingMan Force. Et c'est parti pour l'expérience de jeu la plus réaliste que vous ayez jamais connue. A vous les sensations nouvelles. Explosions trépidantes, reculs à couper le souffle, force centrifuge, poussée gravitationnelle... Notre technologie révolutionnaire I-FORCE® utilise des transmissions en câble d'acier de haute précision pour que vous puissiez ressentir l'énergie dans chaque fibre de votre corps. Chaque sensations. Chaque vibration. Chaque picotement. Chaque aggression. Neuf boutons de tir programmables. Manette des gaz intégrée. Puce de contrôle 16 bit Intel®. Logiciel de programmation personnalisée des réglages. Poussez la poignée. Le choc en retour ne va pas se faire attendre ! Attention, çà va faire mal...

www.logitech.com



It's what you touch.*

* C'est ce que vous touchez.

Grand Prix Legends

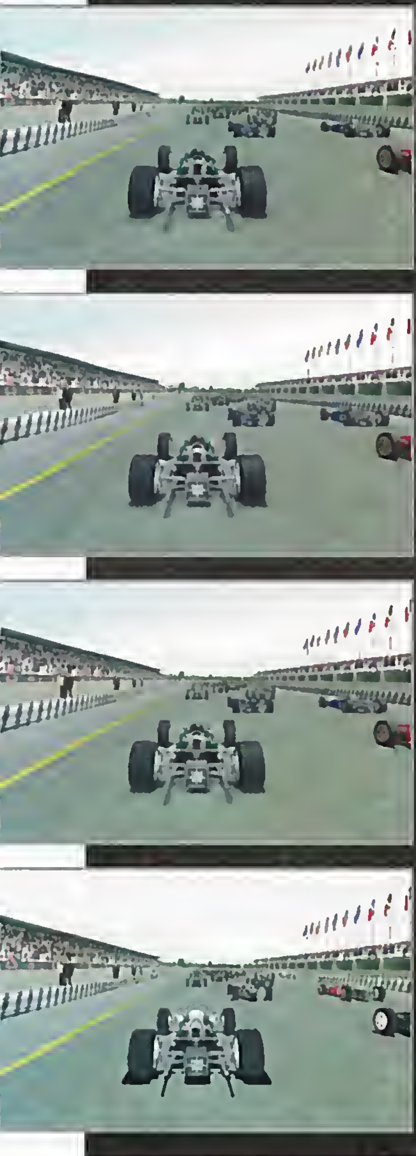
- JOUABLE SUR PII 266 3DFX OU RENDITION
- EDITEUR SIERRA SPORTS
- DÉVELOPPEUR PAPYRUS ÉTATS-UNIS
- TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEURS

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	8

Résolutions

Grand Prix Legends est uniquement accéléré pour les cartes 3Dfx et Rendition Verite. Dans ce cas, l'animation est fluide et rapide, avec les détails et le nombre de voitures au maximum. Les autres devront se contenter du moteur software, mais il y a peu de chances que ces derniers se procurent le jeu tant l'animation est lente et le graphisme passable.
Rezo1 : 1024x768, 3Dfx
Rezo2 : 800x600, 3Dfx
Rezo3: 512x384, 3Dfx
Rezo4 : 640x480, Software



REMARQUE

Difficilement jouable au clavier, seul un volant vous permettra de tirer pleinement partie de toute la finesse de pilotage exigée par Grand Prix Legends.

que vous glissez sur le dos après vous être retourné. En ce qui concerne le graphisme des 11 circuits, la beauté est - quelle surprise...- également au rendez-vous. Certes, certains sont beaucoup plus détaillés que d'autres, mais dans l'ensemble c'est une fois encore du très bon boulot. On retrouve les pubs des sponsors de l'époque, il y a du public sur les bords de la piste, des maisons, des collines, de la végétation et, exceptés les spectateurs, c'est vraiment mignon. En effet, ces derniers sont des sprites, par définition plats et malheureusement transparents. N'espérez donc pas commettre des meurtres en renversant votre prochain. Ce n'est pas possible.

Les dieux du réseau

Comme à son habitude, Papyrus nous a pondu un mode replay qui devrait servir d'exemple à bon nombre de concurrents. Non seulement il est possible de revoir sa course en entier sans occasionner de ralentissements durant le jeu, mais en plus le tout est d'une grande facilité d'utilisation. Les boutons de recherche et de lecture répondent instantanément à vos ordres, et changer de caméra ou de pilote se fait très rapidement, sans aucun temps de latence. Vous pouvez regarder votre course aussi bien dans une fenêtre qu'en plein écran, et sauvegarder la séquence qui vous intéresse d'un simple clic. C'est élémentaire, rapide et intelligent. Mais là où Papyrus a réellement fait très fort, c'est sur le plan de la programmation du moteur réseau. La version que nous avons reçue ayant eu l'amabilité de fonctionner en multijoueur, vous pensez bien que nous ne nous sommes pas gênés pour nous en servir. Premièrement, créer un jeu et le rejoindre est d'une rare facilité, car il est possible de se connecter à tout instant en cours de partie. Deuxièmement, jouer en réseau (nous n'avons essayé qu'en local) n'occasionne aucun ralentissement, ce qui est fort appréciable. Enfin, et il s'agit du point le plus plaisant, la gestion des collisions est absolument parfaite. Vous pouvez raser un adversaire sans le toucher, au millimètre près. Le lag est également inexistant, même lorsque nous avons joué à quatre simultanément. Par contre, des plantages ont régulièrement eu lieu, et c'est pourquoi nous reparlerons de Grand Prix Legends dans la rubrique Réseau, lorsque nous disposerons de la version définitive. Quoi qu'il en soit, on se trouve à des années-lumière des problèmes rencontrés avec F1 Racing ou POD par exemple.

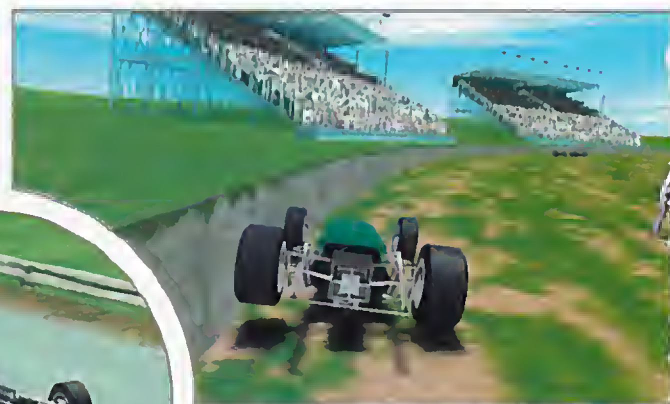
Le bonheur à l'état pur

Pour terminer, je parlerai néanmoins de quelques défauts, pas fondamentaux, mais toutefois regrettables et qu'il aurait été cool de ne pas trouver dans un jeu de cette trempe. Tout d'abord les stands ne sont pas gérés, dans le sens où vous ne verrez pas de mécanos s'affairer autour de votre voiture pour la réparer en cas de panne. Non, ici vous passez juste devant votre box et vous appuyez sur escape pour revenir à la page des réglages. C'est dommage, ça fait un peu négligé. Ensuite, soit 1967 était une année particulièrement chaude, soit la météo n'est pas prise en compte par le programme. Vous conduisez constamment par beau temps, le ciel bleu n'étant jamais remplacé par des nuages gris crachant leurs gouttes sur une piste déjà très glissante. Peut-être y aurons-nous droit pour GPL 2 ? Mais que cela ne vous détourne pas de l'idée que Grand Prix Legends est tout simplement LA simulation de course du moment. Un indispensable pour les possesseurs de 3Dfx et une bonne occasion d'en acheter une pour les autres.

Fishbone



▲ *Les réglages sont principalement orientés sur les suspensions et l'étalonnage de la boîte de vitesse.*



▲ *C'en est fini pour cette course. De plus, la vue interne n'étant plus disponible à ce moment-là, vous êtes soit évanoui , soit mort...*



Tout se joue souvent au millimètre près, même en réseau. ▲

- \+ Le réalisme et la difficulté de pilotage.
- \+ Le design des circuits et des voitures.
- \+ Le bruit des moteurs
- \+ L'intelligence artificielle des pilotes.
- − Pas des gestion de la météo.
- − Pas de gestion de stands.

EN DEUX MOTS

Ne cherchez plus. Grand Prix Legends est indiscutablement la simulation incontournable du moment. À réserver aux pilotes chevronnés toutefois, car la difficulté est au rendez-vous.



UN BON CONSEIL : ÉVITEZ DE PERDRE.

VOUS POUVEZ ME CRÔAAAARE



ARCANES

QUAND STRATÉGIE RIME AVEC MAGIE



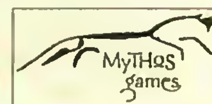


FACE À DES MALÉDICTIONS DONT LA CRUAUTÉ ET LA PUISSANCE DÉPASSENT VOTRE IMAGINATION, VOTRE SEUL ARME, C'EST LA STRATÉGIE ! POUR SURVIVRE IL VOUS FAUDRA AGIR VITE ET DIRIGER UNE PANOPLIE DE CRÉATURES FABULEUSES : LUTINS, ELFES, GRIFFONS, DRAGONS, ESPRITS, ZOMBIES, ... MAIS ATTENTION, PRÉVENEZ IMMÉDIATEMENT VOTRE ENTOURAGE : APRÈS AVOIR JOUÉ À ARCANES, VOUS NE SEREZ PEUT-ÊTRE PLUS JAMAIS LE MÊME !



JOUABLE EN RÉSEAU ET SUR INTERNET









Hormis Rally Championship et quelques autres daubes dont nous tairons le nom par respect pour leurs familles, les simulations de rallye se comptent sur les doigts d'une main d'un lépreux. Colin McRae arrive donc en conquérant dans un domaine où il ne rencontrera pas beaucoup d'adversaires.

Colin McRae Rally

Simulation de rallye pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ De nuit et en vue interne, c'est loin d'être évident.

Les rallyes mondains... Loin de ces soirées dansantes où de jeunes aristos embourgeoisés, consanguins et versaillais de préférence, jouent à touche-pipi, le milieu du rallye automobile est un monde à part. Ne reculant devant aucun sacrifice pour accomplir notre devoir d'information, nous sommes allés interviewer Colin McRae lui-même, afin de mieux comprendre dans quel univers nous mettions nos bottes de course. Nous nous sommes donc rendus devant l'étalage de Mme Morniflard, poissonnière à Rungis, où McRae a décidé de séjourner quelques temps. Un reportage de notre correspondant permanent, Marcel Glaviot. Marcel, vous m'entendez ?

«- Parfaitement, mon cher Robert ! Je me trouve actuellement devant le stand de Mme Morniflard, où notre champion se repose tranquillement après une dure saison. Alors Colin, comment ça va, ce matin ?

- Bof, je me sens pas très frais. Ça doit être à cause du plancton que j'ai mangé hier.
- C'est vrai que vous n'avez pas le fond de l'œil très clair. C'est pas trop compliqué, de conduire avec les yeux sur le côté ?
- Je sais pas, la seule chose que j'aie conduite jusqu'à maintenant, c'est un banc de sardines. Et puis, de toute façon, j'ai pas le permis alors...
- Mais, pour le championnat du monde, ça ne vous gêne pas trop ?
- Ah ? Il y a un championnat du monde ? De quoi ? Avec des trucs à gagner ?
- C'est-à-dire que... hum... vous n'êtes pas Colin McRae, le pilote de courses ?
- Bah non, moi je suis Colin Roger, poisson pané de père en fils. Pourquoi, c'est pour la télé ? C'est la caméra cachée de Roger Giquel ?
- Euh... À vous les studios, je rends l'antenne...»

Bravo, Marcel, pour ce grand moment de journalisme ! Vous n'oublierez pas de passer prendre votre chèque à la comptabilité, avant de débarrasser votre bureau. Décidément, on ne peut vraiment plus compter sur personne. C'est pas grave, on va se débrouiller tout seul. Colin McRae est donc un humain - n'est-ce pas Marcel ? - qui a le bon goût d'être champion du monde de rallye. Outre la richesse, la gloire et les filles soumises par centaines que lui procure ce titre, ce brave homme a décidé qu'il serait civique de vendre son nom à un jeu digne de son talent. C'est maintenant chose faite, et c'est Codemasters qui est l'heureux bénéficiaire de sa licence. Il faut dire que Toca était déjà un bon soft, et qu'il avait de quoi développer un Colin en partant sur de bonnes bases.



La Skoda sera votre voiture école, vous devrez en prendre soin. ▼





Colin McRae propose 48 étapes, qu'il faudra parcourir de jour comme de nuit et par tous les temps.

REMARQUE :
La Société protectrice du colin (SPC) tient à signaler son total désaccord avec l'exploitation abusive de ce noble animal qui a été faite dans ce test. Nous certifions, de notre côté, qu'aucun colin n'a été blessé au cours de l'écriture de ce texte.



Le ralenti n'est pas interactif, et vous ne pourrez voir que votre course. ▶



▲ Les voitures sont très bien modélisées.

TIPS JEU:
Anticipez au maximum les virages, surtout sur les routes neigeuses et verglacées.



Le digne successeur de Toca Touring Tour

Après avoir choisi entre l'installation minimum de 4 mégas et celle, maximum, de 380 mégas, nous avons droit à une intro pêchue mélangeant de belles images précalculées et des vidéos du jeu. Bon, c'est pas d'une durée folle, mais c'est bien sympa quand même. C'est maintenant au tour du menu de se la ramener, et là on est un poil déçu. C'est triste, un peu moche, bref, on a l'impression que les développeurs ne se sont pas donné la peine de fignoler leur interface. C'est vrai que ce n'est pas le plus important, une belle interface, mais au moins ça met le joueur en confiance pour la suite des opérations. Outre les options qui permettent de configurer le bestiau en long, en large et en travers (on y reviendra), j'ai le choix entre commencer un championnat, participer à un rallye national complet, disputer un contre-la-montre sur des étapes précises ou bien encore aller à l'école de pilotage. C'est clair, ce n'est pas au permis B qu'on vous apprend à piloter une bagnole de 300 chevaux. On va donc se la jouer modeste et aller prendre quelques cours. Le stage est découpé en 3 niveaux : débutant, intermédiaire et expert. Vous êtes obligé de vous les taper dans l'ordre, la difficulté augmentant bien évidemment au cours de l'apprentissage. Si la première leçon est assez simple - il suffit de prendre de la vitesse et de freiner au bon moment - les choses deviennent plus compliquées une fois atteint le niveau expert. En effet, après les gentilles séances de dérapages contrôlés sur un parking balisé de plots, on vous demandera par la suite de piloter de nuit ou sous la pluie, chose nettement moins évidente. Chaque épreuve est en effet notée par votre instructeur, qui juge vos diverses aptitudes au pilotage sans aucune pitié (vitesse, dérapage, réglage, freinage, position, dégâts infligés, etc.). Si vous obtenez une note au-dessus de celle demandée, vous passez haut la main, sinon vous êtes recalé et il ne vous reste plus qu'à recommencer. À noter, au passage, que les voix sont entièrement en français, ce qui serait une bonne nouvelle si votre instructeur ne vous parlait pas comme à un débile, tutoiement en prime. Outre le fait de vous familiariser avec le comportement d'une voiture de rallye, l'intérêt de ces leçons est de vous permettre de choisir par la suite une voiture plus puissante. Ainsi, si vous vous contentez de la qualification «débutant», vous ne pourrez choisir que 4 des 8 voitures proposées au début du jeu. Et évidemment, ce sont les moins puissantes.

Une belle brochette de gros poissons

Pour que les choses soient bien claires, voici comment sont organisées les épreuves de Colin McRae. Le championnat du monde est composé de 8 rallyes nationaux, ces derniers étant eux-mêmes composés de 6 étapes distinctes. D'une manière générale, sachez que vous ne pourrez accéder aux rallyes ou aux étapes d'un pays qu'après y avoir participé en mode «championnat». Un bon moyen de ménager le suspense et de prolonger la durée de vie. Car les 48 circuits, sans compter les «spéciales» proposées en cas de bons résultats, sont pour la plupart d'une grande difficulté. Il faut dire qu'il s'agit des vrais tracés du championnat, et qu'il n'y a pas de place pour les mous du volant. Par exemple, si les routes de la Nouvelle-Zélande (le premier pays traversé) ne s'avèrent finalement pas trop dures, il n'en est pas de même pour ce qui concerne l'Australie ou la Suède. Ça tourne dans tous les sens, vous roulez sur du sable ou du verglas, quelquefois de nuit ou sous la neige, et la moindre erreur vous fait perdre de précieuses secondes. Car dès que vous mettez une roue en dehors de la piste, vous risquez de vous enfoncer dans les bas-côtés, composés de poudreuse, de sable mou ou bien encore de boue. Et le temps que vous vous dégagiez de cette situation, vous perdez plusieurs places au classement général. Un système de classement intermédiaire, très pratique, vous indique d'ailleurs votre position tous les 7 ou 800 mètres. Si, par malheur, vous ne terminez pas dans les 6 premiers du classement final d'un rallye, vous êtes alors bon pour le recommencer entièrement. Mais il est heureusement possible de faire des sauvegardes en cours de route, ce qui évite de tout se retaper. Et, croyez-moi, vous allez en faire des sauve-



Voitures

Huit voitures sont disponibles au début du jeu. D'autres vous seront données si vous remportez les spéciales présentes à la fin d'un rallye.


Subaru Impreza WRC.


Mitsubishi Lancer E1.


Ford Escort WRC.


Toyota Corolla WRC.


Renault Maxi Megane.


Seat Ibiza Kit Car Evo2.


VW Golf GTI Kit Car.


Skoda Felicia Kit Car.





gardes. Et pas qu'un peu, nom di Diou. Car en face de vous se trouvent des pilotes du genre de Kankkunen ou d'Auriol, qui eux ont passé leur qualification expert depuis longtemps. La barre est donc placée très haut, et il faudra vraiment vous cracher dans les pognes pour gagner le championnat. Par contre, et c'est bien dommage, vous ne pourrez pas admirer leur évolution sur la piste, histoire de vous inspirer un peu de leur pilotage. Seule votre prestation fera l'objet d'un ralenti, la course des autres concurrents étant uniquement concrétisée par le tableau des résultats d'une étape. Frustrant.

Alone on the road

Je vous rappelle qu'il s'agit d'une simulation, et qu'à ce titre vous ne verrez jamais aucun autre concurrent sur la piste. Oubliez donc tout dépassement, queue de poisson (NDRC : ça y est, ça le reprend !) et autres saloperies que vous avez l'habitude de faire dans les autre jeux. On pourrait alors penser que, du coup, on se fait chier à enchaîner bêtement les virages les uns aprés les autres, sans autre souci que de «trajecter» le mieux possible en appuyant mollement sur les touches directionnelles. On pourrait, mais il ne faut pas. Car, aussi surprenant que cela puisse paraître (j'ai été le premier surpris), on se prend très vite au jeu du chrono et du classement intermédiaire. Voir sa position au classement dégringoler aussi vite qu'elle était montée en raison d'une erreur de pilotage, ça vous pousse encore plus à mettre du gros gaz. Et de fil en aiguille, vous vous apercevez qu'il faut réellement piloter finement pour avoir une chance de terminer dans ces fameux six premiers. Car le comportement des bagnoles, assez différentes les unes des autres, est extrêmement plaisant. On ressent bien l'inertie liée au poids et à la vitesse du véhicule, on s'amuse à contrôler les glisses et les freinages de trappeurs, on prend son pied à débouler à 180 dans une épingle à cheveux grâce au providentiel frein à main, avec en fond les indications constantes de votre copilote. En un mot comme en cent, on se laisse vraiment prendre au jeu. Il faut dire que tout est fait pour que la mayonnaise prenne (NDRC : euh, Colin-mayonnaise ? Désolé). Les circuits, tout d'abord, sont particulièrement remarquables. OK, ils ne possèdent pas des milliards de détails graphiques comme dans d'autres simulateurs - les spectateurs sont plats et immortels - mais cela n'empêche pas les tracés d'être beaux, tout simplement. Les textures et la conception des routes sont ainsi plus vraies que nature (boue, bitume, gravier, sable, neige, verglas, etc.). Chacune d'elles possède de nombreux pièges, comme des ornières dans lesquelles on peut rester planté, des bosses sur lesquelles les suspensions rebondissent comme pas deux, ou encore des épingles en dévers qui bordent un petit ravin où il est si facile de tirer tout droit. La voiture bénéficie des mêmes soucis esthétiques, car elle se déforme en cas d'accident. Cela va du simple feu arrière qui rend l'âme, à la carrosserie entière qui prend une forme bizarre après moult tonneaux. Le pare-brise n'échappe pas au massacre, car il peut aussi se fracasser. Autre amuse-gueule visuel : vous voyez votre voiture se salir en fonction du type de route sur laquelle vous conduisez. Votre caisse se recouvre ainsi progressivement de boue, de sable, de poussière ou de neige, et ce pour le plus grand bonheur des stations de lavage. L'effet est particuliérement bien rendu, la chose s'effectuant très progressivement. De même, l'éclairage des phares pour les étapes de nuit est pour une fois plutôt réaliste, car on y voit vraiment que dalle ! Sensations garanties.

En face de vous, vous affronterez des pilotes de la trempe de Kankkunen ou d'Auriol.

Il est bon de s'arrêter quelquefois

Entre deux étapes, il est possible de procéder au réglage et à la réparation de votre voiture. En fait, les réglages sont assez sommaires, car chaque catégorie comporte assez peu de choix. Vous devrez vous prononcer sur le montage des pneus (sec, pluie, clouté, slick), l'étalonnage de la boîte, la répartition du freinage, la sensibilité de la direction et enfin la souplesse des suspensions. Même topo pour les réparations qui concernent le système électrique, le moteur, la direction, la transmission et les freins. Il faut



Test

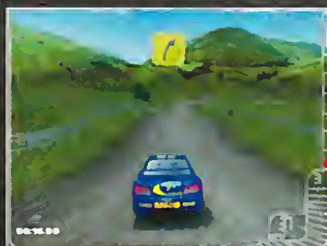
■ TESTÉ SUR PENTIUM II 300 64 MO DE RAM VOODOO II ■ ÉDITEUR CODEMASTERS
■ DÉVELOPPEUR/PAYS CODEMASTERS/ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX VF

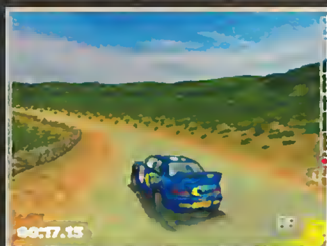
MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	2
INTERNET IP	8

Colin McRae Rally

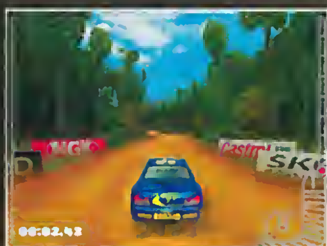
Résolution

Voici un petit échantillon des différentes résolutions proposées par le moteur de Colin McRae. Faites votre choix, mais sachez que le Pentium II et une très bonne carte. Direct 3D, AGP si possible, seront de mise pour bénéficier d'une animation rapide et fluide. Sans accélération 3D, ce n'est même pas la peine d'y penser. Il faut toutefois préciser que la bêta utilisée pour le test possède des problèmes de finition, ces derniers expliqueraient certaines déficiences techniques rencontrées. Voici toutefois des cartes pour lesquelles Colin McRae a été optimisé : Mystique, Nvidia Riva, Power VR PCX2, Permedia 2, S3 Virge, ATI Rage 2, ATI Rage Pro, Rendition et, enfin, 3Dfx.


800x600, tous les détails à fond.


512x384, tous les détails à fond.


512x384, tous les détails au minimum.


640x480, les détails réglés au niveau moyen.



savoir que vous disposez de 60 minutes au maximum pour intervenir sur votre voiture, chaque opération étant comptabilisée en minutes. Certains choix douloureux seront ainsi à faire, comme réparer le moteur ou bien la direction qui tire à gauche. À ce titre, il est dommage que les réparations soient du genre «tout ou rien», ce qui limite radicalement les compromis possibles. En fait, bien que les répercussions soient nettement sensibles sur la piste, cette phase de réglage est bien trop simpliste pour une simulation moderne. Pour être gentil, on va dire que cela profite au gameplay.

Attention aux arêtes !

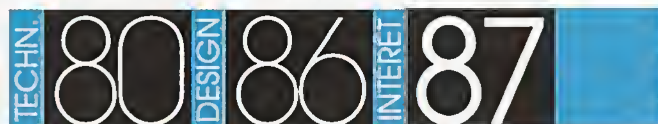
Mais tout cet enthousiasme ne doit pas me faire oublier de vous parler des défauts de Colin McRae, car ils existent. Cela va du petit détail sans grande importance à d'autres problèmes techniques plus contraignants. Je vous parlais un peu plus haut du menu des options, et c'est maintenant que nous allons nous y attarder. Outre la configuration des commandes et du son, on y trouve un menu bien utile concernant le paramétrage du graphisme. Vous pouvez ajuster la profondeur d'affichage, la qualité des textures, mais le plus important concerne le choix de la carte 3D et de la résolution. Le moteur, uniquement Direct 3D, est toutefois optimisé pour AGP et pour une huitaine de cartes standards. Je vous invite à consulter l'encadré (ci-contre) pour avoir plus de précisions. Jusque-là tout va bien, mais là où le bât commence à blesser, c'est lorsque je me trouve dans l'incapacité de pousser la résolution au-delà du 800x600, malgré les 8 mégas de ma Permedia 2. Passe encore, après tout le graphisme est déjà bien mignon à cette résolution. Je commence donc un championnat dans la joie et dans la bonne humeur. Tout se passe bien, l'animation est fluide et rapide (PII 300, 64 Mo de RAM). Mais arrivé au rallye d'Australie et de Suède, les choses commencent à se dégrader. Certaines étapes frisent l'injouable tant l'animation est alors saccadée. Je rappelle que les courses précédentes ne posaient aucun problème, et pourtant elles n'étaient pas moins pourvues graphiquement. Perplexe, je décida alors d'utiliser les drivers pour ma Voodoo II, normalement bien plus rapide en Direct 3D. Mauvaise surprise, seule la 3Dfx est reconnue par le programme. Je tente quand même le coup, et il se trouve que le résultat est encore moins concluant avec cette carte. Est-ce encore une mauvaise blague d'une bêta capricieuse, ou bien s'agit-il d'un problème de fond plus sérieux ? Impossible de le savoir au moment où j'écris ces lignes. Ce qui est sûr par contre, c'est que le clipping, même réglé au minimum, est bien présent. Voilà pour ce qui concerne les problèmes les plus préoccupants. Pour le reste, on notera des incohérences du genre la vitre brisée en vue externe qui ne l'est pas en vue interne, des essuie-glaces en vue interne qui ne bougent pas en vue externe, ou encore des phares qui se cassent sans que l'on voie pour autant moins bien la route. Enfin, et pour ne pas finir sur une note négative, sachez que la maniabilité est, elle, sans reproche, la voiture se conduisent pour une fois presque aussi bien au clavier qu'avec un volant. C'est assez rare pour être signalé. Enfin, deux joueurs peuvent jouer simultanément sur le même écran, ce qui part d'un bon sentiment. Ça tourne plutôt bien, mais les voitures sont transparentes et se passent à travers. La lutte se résume donc à une chasse au chrono. Dommage, on aurait aimé se détendre en faisant des crasses à ses potes. Pour résumer, Colin McRae est globalement un excellent simulateur de rallye, doté d'un zest d'arcade pour obtenir un gameplay sans faille. Reste maintenant à savoir si les inquiétudes techniques, réellement handicapantes sur certaines étapes, ne sont que des problèmes liés à la bêta ou bien à une réelle déficience du moteur 3D. Si c'était le cas, la note ci-dessous ne serait alors plus valable et nous ne manquerions pas de vous en parler.

Fishbone



Les essuie-glaces sont actifs, mais vous ne verrez pas les gouttes d'eau tomber.





+ Le comportement des voitures.
+ Un graphisme de qualité.
+ Les vraies routes.
- Quelques incohérences de réalisation.
- Nécessite une grosse configuration.

EN DEUX MOTS

Colin McRae est une excellente simulation de course de rallye. Attrayante graphiquement, il faut cependant une grosse configuration pour la faire tourner à son potentiel maximum.

TECHN. 80 | DESIGN 86 | INTÉRÊT 87





Need for Speed 3 va tenter de nous faire oublier la cuisante déception du second volet. Mais, malheureusement, il ne suffit pas de relooker un jeu pour redorer son blason, aussi réussie cette opération soit-elle.

Need for Speed 3 Hot Pursuit

Course de voitures pour tous joueurs - PC CD-Rom



Et c'est reparti pour un tour ! Le «Besoin de Vitesse II», comme on l'appelle dans les milieux autorisés canadiens, avait en effet pris un sacré coup de blues malgré une tentative de sauvetage tardif avec la Special Edition. Haut les cœurs donc, et en avant pour l'installation de la troisième mouture. Comptez environ 236 mégas d'occupation sur votre disque, afin d'optimiser au maximum les temps de chargement. L'introduction est, à l'instar des précédents épisodes, absolument superbe et rythmée par une musique rock-techno qui ne l'est pas moins. Le menu principal s'affiche alors et, une fois de plus, l'ensemble respire le bon goût et la grande classe. La navigation dans les sous-menus est aisée et intuitive, le fond sonore est, quant à lui, toujours aussi parfait. Pour les voitures, vous aurez le choix entre 11 véhicules de prestige, dont un seul exemplaire suffirait à nourrir une ville éthiopienne pendant dix ans : Lamborghini, Ferrari, Aston Martin, Italdesign (plus rare) ou encore Jaguar, bref pas le genre de caisses qu'on trouve aux «Occasions en or» de chez Renault. Chaque voiture est customisable, et vous pourrez paramétrer divers éléments comme la vitesse de pointe, le freinage ou bien l'étalonnage de la boîte de vitesse. Ah, j'ai failli oublier : de nouvelles voitures seront prochainement téléchargeables sur le site de Need for Speed pour satisfaire votre boulimie de luxe.





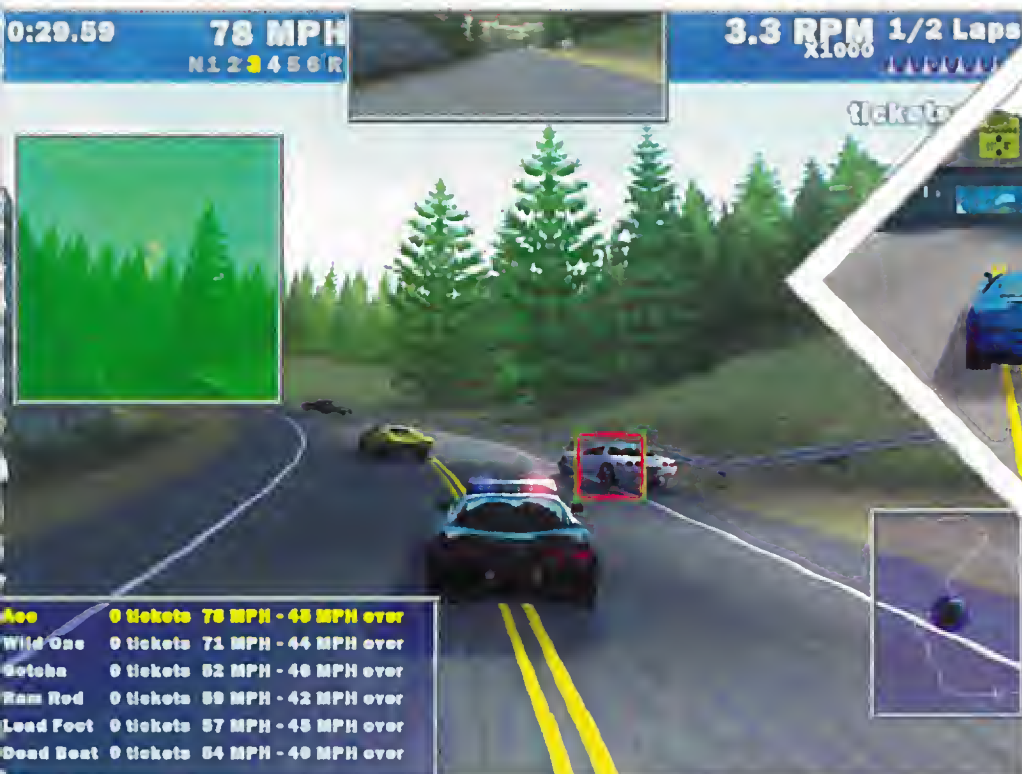
▲ La circulation est une difficulté de plus pour éviter les flics.

Par le graphisme, tu enchanteras

Avant même de commencer une course, au simple stade du menu, on se rend déjà compte que le rendu visuel a pris un sacré coup de jeune. Il suffit de voir tourner sur elle-même la voiture que vous avez choisie pour vous en convaincre. La modélisation des véhicules est excellente, mais ce qui frappe le plus l'œil averti, ce sont les reflets de lumière et de textures sur la carrosserie. L'effet est sans faille, et on frôle l'aveuglement tant on a l'impression que la peinture a été polishée et lustrée par des dizaines de CES (Contrat emploi solidarité). Mais il est maintenant temps de prendre contact avec la piste et les 8 circuits proposés. D'une originalité moyenne, le graphisme est néanmoins superbe. Les routes sont très détaillées, avec une végétation réaliste, des bâtiments variés, des animations d'ambiance (avion qui passe, etc.) et, surtout, une circulation avec laquelle il va falloir composer. Les 8 circuits regroupent à peu près tous les environnements que l'on peut trouver aux États-Unis, à savoir un décor champêtre, enneigé, urbain, marin ou encore «canyonien». Pas de surprise : ils sont tous magnifiques sans exception. De plus, de petits gadgets augmentent le plaisir de la vue, comme les feuilles mortes

■ JOUABLE SUR P200 - 32 MO DE RAM ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS
■ DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	IP 8



▲ *Pour une fois, vous pouvez jouer le rôle des flics.*

qui se soulèvent à votre passage, la pluie, la fumée des burns, ou bien les flocons de neige qui se collent à l'écran. Bref, en un mot comme en cent, le graphisme est excellent.

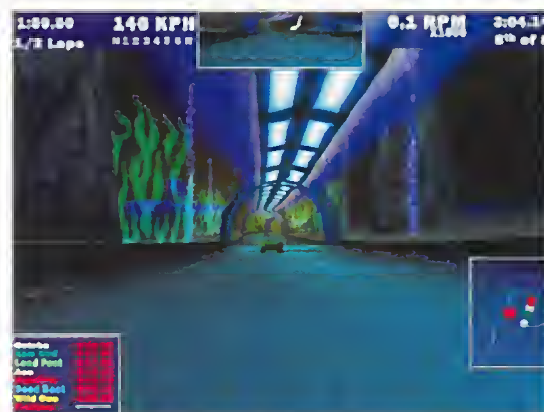
Par la réalisation, tu brilleras

Le moteur reconnaît aussi bien l'accélération Glide que Direct 3D et, de ce fait, il est compatible avec la totalité des cartes du marché. Sur une Voodoo II, la fluidité de l'animation et la rapidité de l'affichage sont impeccables. Seul un léger clipping est à déplorer, mais il ne s'agit pas vraiment de quelque chose de méchant. En mode Direct 3D, sur une Permedia II, le résultat est pratiquement identique à la Voodoo II en terme de framerate. Cela vous donne une idée de la qualité du moteur. Par contre, si vous voulez bénéficier de l'affichage du tableau de bord, il vous faut posséder obligatoirement soit une carte AGP, soit une carte disposant de 8 Mo de RAM, soit une Voodoo II 12 Mo. On se demande pourquoi il faut tant de RAM pour efficher une simple image bitmap avec deux compteurs et un volant animé, alors que la tendance générale est au virtuel pour les vues intérieures sans autre exigence qu'une carte de base. Les programmeurs doivent en connaître la raison, nous, non. Il est également dommage que les voitures ne se déforment pas après un choc, même si désormais elle peuvent prendre feu.

Par le gameplay, tu pécheras

Et c'est pourquoi il est rageant de constater que toutes ces qualités ne sont pas employées pour un gameplay correct. Car il faut bien se rendre à l'évidence : on s'ennuie ferme. Pourtant, il existe plusieurs types de courses qui devraient aguicher le joueur, comme la «hot poursuit» (vous conduisez une voiture de flic et vous devez coincer des chauffards) ou le «knock-out» (le dernier de chaque course est éliminé. Si vous gagnez, vous découvrirez une voiture et un circuit caché), alternatives de choix face au classique championnat. Mais la sauce ne prend pas, principalement en raison de l'exécrable contrôle de la voiture. Il semble que les programmeurs n'aient toujours pas réussi à développer un moteur physique correct, tant la bagnole se pilote comme une caisse en bois. Il n'y a presque pas d'inertie, peu de sensation de lourdeur dans les virages, l'accélération ferait rire une Diane en retraite (une Lamborghini qui a du mal à dépasser le 160 km/h dans une côte, quelle blegue...), les freinages et les changements de direction sont pratiquement instantanés, et j'en passe. Et ne croyez pas que cela s'améliorera en jouant eu volant, c'est même pire. En résumé, on est vraiment loin des standards actuels en termes de simulation de bagnole. Je suis dégoûté. Toute cette beauté et toute cette réalisation fichues en l'air pour ça, c'est vraiment trop con. Et pour un jeu de caisses, c'est malheureusement le principal.

Fishbone





▲ *Les voitures prennent feu, mais ne se déforment pas.*

- + Les 8 circuits sont superbes.
- + Une animation rapide et fluide.
- - Un contrôle de la voiture déplorable.
- - Une certaine tendance à l'emmerdement

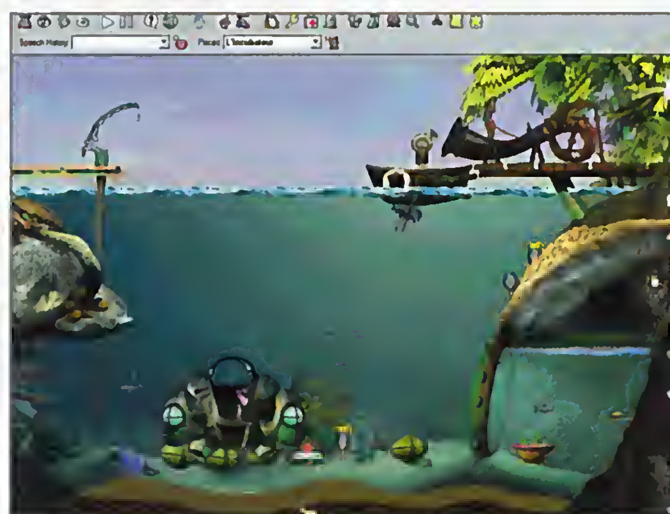
EN DEUX MOTS

Malgré un graphisme et une réalisation tous deux excellents, Need for Speed 3 est une déception en raison d'un gameplay défaillant.

TECHN. 85 DESIGN 87 INTÉRET 69

Disons-le tout court, Creatures était un jeu extraordinaire, et Creatures II est sa digne suite bien plus passionnante.





Creatures II

Simulation de vie artificielle pour fanas du premier et futurs parents - PC CD-Rom



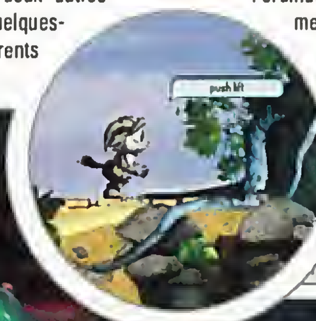
▲ *Les délices de l'agriculture.*

Pour ceux qui n'ont pas eu la chance de connaître le premier du nom, voici un bref résumé du principe : Creatures est une simulation de vie artificielle, dans un monde imaginaire. Après l'éclosion des œufs, vous vous retrouvez chef de famille de petites bestioles, les Norns, à qui vous devez servir de nounou en les éduquant, en leur apprenant à parler, et en leur inculquant quelques notions importantes comme celles du danger ou du respect de la parole du maître. Après cette fastidieuse phase d'adolescence, il faudra aussi leur apprendre à s'occuper d'autrui, mais aussi leur lâcher la grappe si on veut voir de la progéniture arriver.

Les Norns

Un problème majeur va noircir ce joli tableau : en effet, chaque Norn possède une donne génétique entièrement tirée au hasard. Aussi, tous les éléments le composant - forme du visage, couleur du pelage, comportement ou encore humeur générale - feront de chaque créature un individu unique. Bien entendu, chaque enfant, fruit d'un croisement entre deux autres Norns, aura une bonne chance d'hériter de quelques-unes des caractéristiques de ses deux parents aussi bien que de leurs défauts.

Fort heureusement, pour vous aider dans votre rôle de professeur, vous disposerez d'outils précieux. Tout d'abord, votre main (oui, c'est ainsi que nous allons être matérialisés dans le monde d'Albia) sera un repère essentiel pour chaque élève ; avec celle-ci, vous pourrez leur montrer le chemin, les féliciter, les punir ou encore leur désigner des objets pour leur en apprendre le nom. Une autre aide, quasiment indispensable, est l'ordinateur, une sorte de Simon qui répétera inlassablement des noms, des verbes et même des adjectifs jusqu'à ce que vos bestioles les prononcent correctement. L'un dans l'autre, et armé d'un peu de patience, vous verrez vos nains parler un français quasiment compréhensible au bout d'une demi-heure. Si vous arrivez à obtenir une famille, vous verrez avec délice ses deux parents apprendre la vie au nourrisson.







▲ *Des machines à ne plus savoir qu'en faire.*

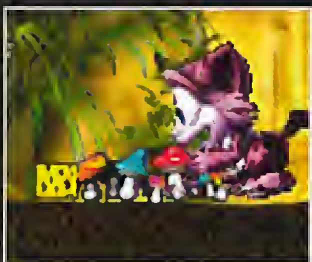
ÉLEVAGES

Baba



Baba est un Norn femelle, à la robe violette. Dès que son œuf a éclos, elle s'est précipitée vers l'ordinateur, montrant une prédisposition pour les sciences. Après avoir acquis un vocabulaire incroyable en deux heures, elle a pu décrire ses impressions avec des phrases assez complètes. Au lieu de la réserver pour la reproduction, je l'ai envoyée dans les souterrains d'Albia où elle a pu découvrir les joies de la culture des coctées. Le problème, c'est qu'une fois cette passion découverte, elle en a oublié de manger. Cette expérience m'amène à penser que ces Norns ne sont pas tout à fait autonomes, et du même coup que je suis un con.

Gaa



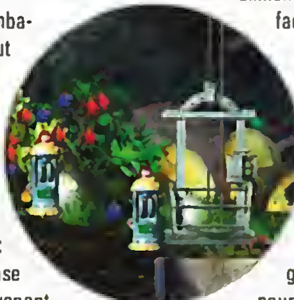
Goo est un débile léger, cela se voit à sa façon de gober des champignons colorés. Plus tard, lorsqu'il a appris ses deux seuls mots de vocabulaire - «manger» et «Psylo» - il tentera de grignoter des objets comme des boutons d'ascenseur, des ressorts et d'autres trucs absurdes. Je pensais que Gaa était voué à la noyade et je le dirigeais déjà vers les bords de plage pour l'ultime plongeon, lorsque je me suis dit qu'il servirait de cobaye idéal pour le kit de sciences avancées. Ayant bloqué le Norn dans un coin, je lui ai injecté tout ce qui paraissait bizarre dans la trousse : cyanides, métaux lourds... Curieusement, il a succombé à ce qui semblait être une overdose de tomates.





Des machines à concocter des potions et à mélanger l'ADN

Dès sa naissance, le petit Norn va vouloir gambader à droite et à gauche. C'est là que vous, à défaut de l'un de ses parents, devrez faire le plus attention. Bien des dangers guettent ce petit nabot dans le monde d'Albia, comme les champignons empoisonnés, les plans d'eau où il ira bien volontiers jouer au petit Grégory, ou même parfois les autres adultes. La biologie du Norn est une version simplifiée de celle d'un être humain : ils ont une espérance de vie de dix heures, la phase d'adolescence et la capacité de reproduction survenant lors du premier quart d'heure. Comme les êtres humains, ils possèdent un corps rempli d'organes divers qui pourront présenter, en cas de maladie, différents symptômes. La santé des Norns peut se dégrader d'un jour à l'autre. La première des choses à faire, après leur avoir appris à être autonomes sur le plan alimentaire, sera de leur interdire de faire des conneries face au premier danger venu : «Ne saute pas dans l'eau !», «Ne mange pas des morceaux de choses mortes !», «Ne va pas faire chier les bourdons !» seront autant de principes que l'on aura bien du mal à inculquer à ces jeunes élèves, sauf sous une forme manuelle, punitive ou carcérale.



Pareillement, leur comportement est non seulement guidé par leur environnement, mais aussi par leurs humeurs pour le moins changeantes. Bien souvent, vous les verrez déprimer pour des causes plus ou moins connues (solitude, perte d'un être cher, maladie) tout en sachant aussi que le Norn est susceptible de développer des maladies mentales s'il est le sujet de mauvais traitements, voire de devenir fou ou de plonger en catatonie.

Grat



Grat est le produit d'un accouplement pervers entre un Grendel et une femelle Norn pas trop futée. Grâce à la machine de mélange génétique, j'ai mixé ces deux races, et j'ai obtenu... un Nrendel. Grat est déjà dépressif à la sortie de l'œuf, il ressemble à un Norn bossu et a des difficultés à se mouvoir naturellement. D'une grande timidité, il fuit devant toutes les femelles Norns que j'ai au préalable gavées d'œstrogènes avant de les lancer sur lui. Il se suicidera en se laissant couler dans un ravissant lagon.

Jumeaux



Après un savant mélange de Norn et d'Ettin, la machine à mélanger les gènes a produit deux œufs : deux Ettins émergent et je décide de poursuivre l'expérience scientifique encore plus loin. J'injecte des métaux lourds, du dioxyde de carbone liquide ainsi que des cyanides dans l'un des deux pour observer la réaction de son frère à sa mort. La réaction de l'ensemble de la rédaction ne se fait pas attendre : Kika me traite de nazi, je lui réponds que je fais tout ça pour la science, mais rien n'y fait.

Les kits

Kit de santé



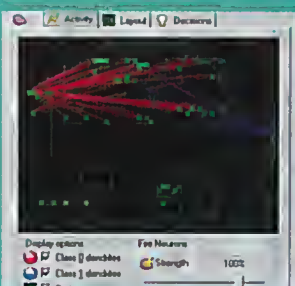
Le kit de santé permet de vérifier d'un coup d'œil rapide l'état de santé de la créature. Il permet aussi d'observer les différentes parties du cerveau en activité, à un moment donné ou encore de vérifier la nature de ses envies et de ses émotions (fatigue, douleur, faim, ennui). On trouvera aussi quelques décoctions et plantes médicinales à poser sur le sol.

Kit de propriétaire



Le kit du propriétaire permet de donner un nom de baptême à une créature, et du même coup enregistrer sa naissance. On y trouvera son histoire et même, chose nouvelle, son arbre généalogique avec la liste de ses aïeux au grand complet. C'est aussi ici que l'on pourra prendre des photos souvenirs.

Kit de neuroscience

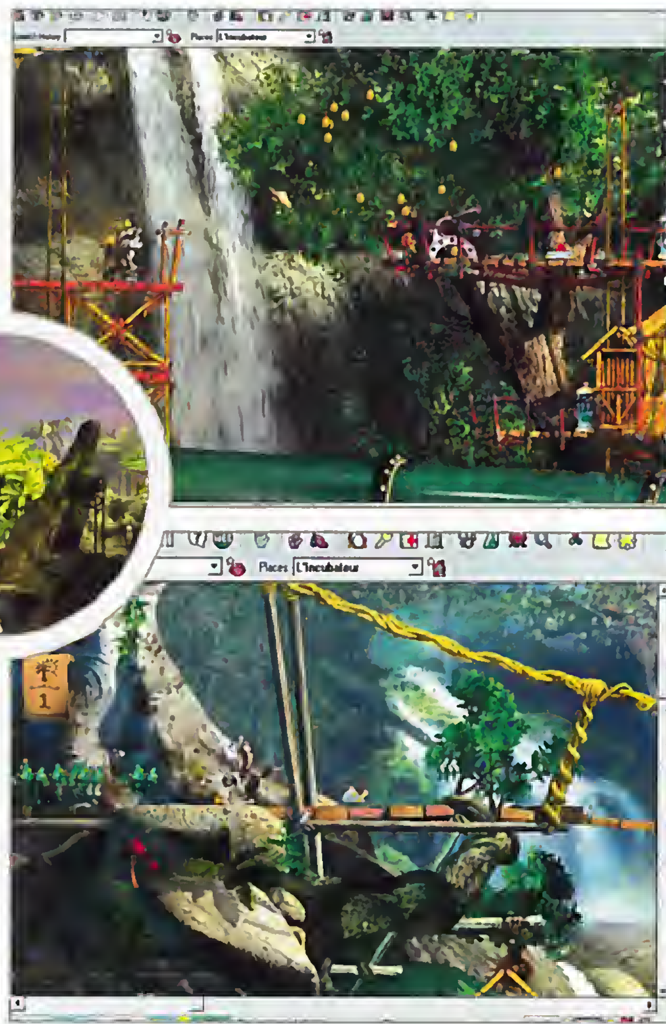


Ici, on s'occupe principalement du système nerveux des créatures : on peut surveiller par exemple l'activité de toutes les ondes cérébrales, et observer toutes les connexions neuronales, les circuits de décision et l'apprentissage du vocabulaire. On pourra aussi surveiller le bon fonctionnement des récompenses et des punitions.

Exploration

Ce n'est pas tout ça, mais il va falloir les mettre au travail : il n'y a pas de raison qu'ils se la coulent douce comme des putains de chats. Dès qu'il sera capable de travailler, il faudra envoyer notre Norn à la découverte du monde. Celui de Creatures II est bien plus vaste que son prédécesseur : rempli de grottes, de niches, de plages et de cachettes, il devient pour le jeune, un sujet d'apprentissage à lui tout seul. Plus question en effet que la grande aventure des familles Norns se déroule à côté de l'incubateur. Albia regorge de coins où il fera bon élever sa descendance. Mais l'exploration de l'intégralité du monde a aussi un autre objectif : en début de partie, vous n'avez pas tous les kits (voir encadré), et ceux que vous possédez déjà sont souvent incomplets. Nichés dans des recoins souvent peu accessibles, on trouvera des bonus scientifiques (petites pastilles en 3D), qui vous permettront d'étendre vos connaissances et vos possibilités dans le domaine de la médecine expérimentale et de la recherche. Pour les acquérir, il suffira de les trouver et d'amener un Norn à marcher dessus.

Mieux encore, dans ce monde on pourra aussi découvrir bien d'autres choses comme des endroits propices à la reproduction (l'île volcanique, une sorte de Baléares, où les Norns partent en voyage de noces), ou encore d'autres races étranges et fascinantes ainsi que bien des machines mystérieuses. Parmi celles-ci, on en retiendra deux qui montrent bien le potentiel de ce jeu : l'une d'elles vous permet de concocter des potions et remèdes à la façon d'un Chimie 2000 ; l'autre est la fameuse machine génétique qui vous permettra de mélanger les brins d'ADN de tout et n'importe quoi. À ce sujet, j'ai tenté naïvement de croiser un Norn avec un tourteau, le résultat donnait un Norn d'apparence normale, mais qui s'est noyé beaucoup plus vite que les autres. Est-ce un hasard ou un châtiment divin pour accouplement contre nature ?



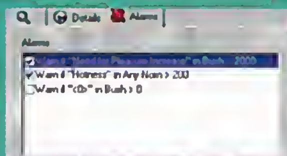
▲ Les Norns ont une étrange fascination pour les insectes.

Kit d'écologie



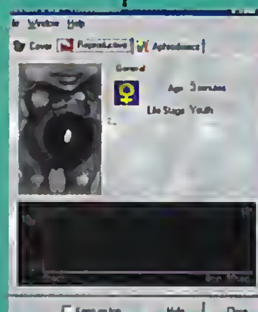
Le kit d'écologie permet de disposer d'un plan général du monde d'Albia. Sur celui-ci, on affichera des données représentées sous forme de zones colorées (températures, pression de l'air, luminosité, etc.) et on repèrera les endroits où se trouvent des cultures ou des entités biologiques.

Kit d'observation



Le kit d'observation permet de connaître rapidement l'état général de toutes les créatures présentes. Dans la même optique médicale, on peut aussi établir des «alarmes» qui vous préviendront d'un message lorsque telle donnée biologique dépassera un certain seuil.

Kit de reproduction



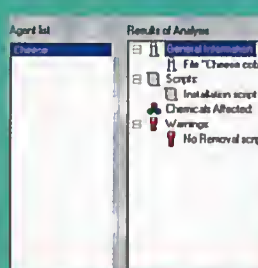
Ce kit est l'un des plus utiles, puisque sa fonction est de surveiller la libido de vos bestioles. On pourra aussi en retirer quelques données intéressantes, comme la fécondité de vos femelles, leur développement à la puberté. Mais aussi étudier les courbes hormonales, de façon à optimiser l'accouplement (une sorte de méthode du docteur Ogino, en plus efficace). Dans les cas extrêmes, on pourra aussi utiliser une panoplie d'aphrodisiaques.

Chroniques

Name	Sex	Genus	State	LifeS
baba	M	Norn	Dead	-
<UnNamed>	M	Ettin	Dead	-
<UnNamed>	M	Norn	Dead	-
cxvccvcv	M	Norn	Alive	Child
<UnNamed>	M	Grendel	Dead	-
<UnNamed>	M	Ettin	Alive	Adole
gal	F	Norn	Alive	Child
<UnNamed>	M	Grendel	Alive	Baby
<UnNamed>	M	Ettin	Alive	Adole
<UnNamed>	M	Grendel	Alive	Child
<UnNamed>	F	Norn	Alive	Child
antone	F	Norn	Alive	Child
<UnNamed>	M	Ettin	Dead	-
<UnNamed>	F	Norn	Dead	-
<UnNamed>	M	Grendel	Dead	-
<UnNamed>	M	Norn	Dead	-
<UnNamed>	M	Ettin	Alive	Adole

Les chroniques tiennent à jour la liste de toutes les créatures vivantes ou mortes qui ont foulé de leur pattes le sol d'Albia. On y rappelle leurs date de naissance et de décès.

Kit d'importation d'objets



Cette trousse permet d'ajouter des objets et de la nourriture trouvés sur le Web. Il y a même un kit d'analyse inclus, au cas où un mauvais plaisant aurait créé des tourtes au poison ou des tomates radioactives.

Un gentleman en chair et en OS !

GRIM FANDANGO™

Une intrigue digne des films noirs des années 50.

Des décors et des personnages tout en 3D.

55 personnages loufoques,
7000 dialogues,
des centaines d'énigmes
pour débutants et initiés.

DANS CETTE AVENTURE DU CRÉATEUR DE DAY OF THE TENTACLE™ ET DE FULL THROTTLE™,
INCARNEZ MANNY CALAVERA, AGENT DU PAYS DES MORTS, EN LUTTE CONTRE LA CORRUPTION ET LES PASSE-DROITS.
ALORS RÉUSSISSEZ À DÉJOUER LES COMPLOTS, SINON VOUS NE RISQUEZ VRAIMENT PAS DE FAIRE DE VIEUX OS.

DISPONIBLE EN OCTOBRE SUR PC CD-ROM EN VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

PRODUIT ET DISTRIBUÉ PAR **UBI SOFT ENTERTAINMENT**



www.lucasarts.com



Les créatures

Norns

Les Norns sont l'espèce dominante d'Albia. Ces petites créatures astucieuses possèdent une intelligence variable, mais souvent élevée, et sont des surdouées de l'exploration pour peu qu'on leur botte le cul. Leur pelage existe dans un nombre incroyable de variétés. Elles possèdent un bon nombre de neurones et sont plutôt bavardes.

Grendels

À défaut d'autres boucs émissaires, le Grendel a toujours été l'ennemi héréditaire des Norns. Fruit d'une première expérience ratée, le Grendel d'origine végétale est de nature agressive, bougonne et possède une intelligence très réduite. Pourtant, certains Grendels, membres d'une élite intellectuelle, ont le pouvoir de parler avec pas moins d'une trentaine de mots pour tout vocabulaire.

Ettins

Les Ettins sont des créatures créées à la base pour être des esclaves et tirer des petits chariots dans les mines. Leur peau est d'une couleur blanche et laiteuse, à force de demeurer dans les souterrains. Fort heureusement, les créateurs leur ont adjoint un compagnon sous la forme d'un chien mécanique. Les Ettins sont de nature paisible et soumise. Enfin, des petits gars bien !

Critters

Les Critters sont de petites bestioles qui arpentent le monde d'Albia. Elles sont à même d'apprendre quelques mots basiques à vos créatures dès qu'on leur tape sur le crâne.

Faune

Le monde d'Albia est aussi rempli de créatures tout aussi indispensables pour l'écosystème : chenilles, abeilles, caméléons et autres vers luisants égayent la région et nos balades champêtres.

Flore

Les espèces végétales poussent spontanément au gré du vent, germent aussitôt qu'elles tombent sur un sol adapté à leur espèce. On trouve aussi des machineries capables d'ensemencer les environs de nombreuses espèces. Il est même possible, avec un peu d'astuce, d'apprendre aux Norns l'agriculture.



▲ Des tas d'endroits sombres et à l'abandon.

«Ne mange pas des morceaux de choses mortes, bordel !»



Écosystème

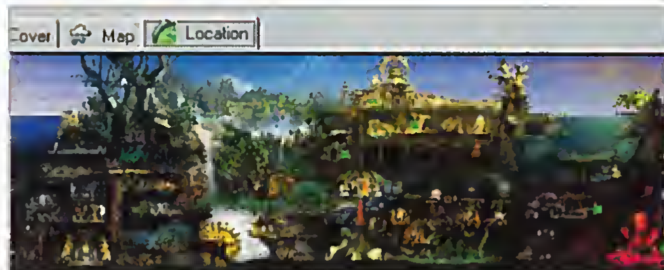
Albia est aussi un monde vivant et, contrairement à sa première mouture, un véritable petit écosystème régit l'ensemble de la région. Tout d'abord, il prend en compte le jour et la nuit ; mais grosse déception, cette dernière n'est représentée que par une icône de lune et quelques chauves-souris qui viennent squatter les cieux. Pareillement, la température est gérée suivant l'ensoleillement de l'endroit (de 2 °C au soleil à -3 °C dans des souterrains), ainsi que l'hygrométrie et les pluies qui seront produites par de petits nuages itinérants. Ici, les graines et semences des plantes sont portées au gré du vent et du modèle physique de Creatures II qui simule la force de gravité. Elles iront se poser et pousseront au hasard, créant des remparts de cactus, des haies de plants de tomates ou des murailles (bon, je m'emporte peut-être) de champignons qui modifieront quelque peu la géographie de l'ensemble.

Le nouveau graphisme en 65 000 couleurs fait honneur aux nombreux écrans composant le monde d'Albia. Les décors sont tout bonnement superbes, beaux, paradisiaques. Mais cela dessert parfois le jeu, puisque leur esthétique représente difficilement l'ambiance sombre des endroits du monde censés être inquiétants. Du côté des entités biologiques, il y a de la variété : les créatures sont désormais nanties de dizaines d'expressions variées, l'apparence de chacune d'elles étant le fruit d'un mélange de plusieurs pelages et formes diverses lui donnant un aspect unique. Seuls les Grendels et les Ettins sont un peu moins bien servis du point de vue de l'esthétique, même si un éventuel mélange avec les Norns peut améliorer l'ordinaire.

Bien malheureusement, le gros point noir de Creatures II est certainement son interface, qui a gardé les défauts du premier jeu : lourde, fenêtrée au possible, confuse et lentissime. Ici, de nets progrès sont à réaliser car le plaisir du jeu s'en trouve bien diminué, la note aussi puisqu'il a loupé de peu le Mégastar.

Bob Arctor







+ Le thème du jeu et le monde : fabuleux.
+ Le graphisme.
+ Les Norns.
- L'interface imbitable.
- Les scrollings lentissimes.

EN DEUX MOTS

Creatures II est un jeu riche, et une suite très attendue d'un jeu unique en son genre. Malgré une interface très mauvaise, entre Finfin le dauphin et les Tamagoshi, mon choix est vite fait.

TECHN.	DESIGN	INTERET
68	83	85



Monster 3D II
Accélérateur graphique



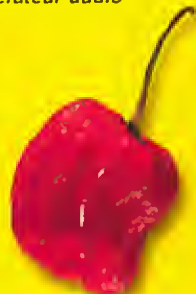
Monster Sound
Accélérateur audio



Stealth II
Carte graphique



Viper
Carte graphique



Fire GL
Carte graphique professionnelle



FirePort
Contrôleur SCSI



SupraExpress
Modems interne et externe



Sonic Impact
Carte son

Et si vous releviez le goût de votre PC ?

Aujourd'hui l'informatique, c'est comme la cuisine : il y en a des fades et d'autres plus relevées. Alors, pour tous les amoureux du goût et des saveurs épicées, Diamond Multimédia propose une large gamme de périphériques qui donnera du piquant à votre PC. Cartes accélératrices Monster 3D II, cartes son Monster Sound et Sonic Impact, cartes graphiques Viper ou encore modems SupraExpress, voilà de quoi mettre le feu à votre PC et connaître enfin les sensations fortes dont vous rêviez.



REVENDEURS : **Magasins Boulanger, Carrefour, FNAC, hypermarchés Géant, Surcouf et tous les bons revendeurs informatique.**

Diamond Multimédia Systems France
122, av. du Général Leclerc - 92100 Boulogne - France
Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01

BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49-8151-266334 America Online (keyword : DIAMOND).

Arrow Computer, Tél. : 01 60 92 60 00
Banque Magnétique, Tél. : 01 39 33 98 00
High Tech Services, Tél. : 04 42 20 59 59
Ingram Micro, Tél. : 03 20 88 58 00
Karma, Tél. : 01 46 74 56 56

Toutes les marques citées sont des marques commerciales ou des marques déposées de Diamond Multimédia Systems.



Accelerate your world.*
*Pour un monde qui va plus vite

http://www.diamondmm.de





M.I.A. n'est pas l'abréviation de Miracle Informatique Accidentel, et pourtant ce jeu revient de très très loin. Effectivement, en l'espace de quelques semaines, M.I.A. est passé de l'état de bouse à celui de hit. Des bonnes surprises comme ça, on en redemande par paquets de douze.

M.I.A.

Action héliportée pour tous joueurs - PC CD-Rom



« Mmmmmhhhh, salut Gana ! Alors, tu vas bien ? Ouah... cool, ta nouvelle coiffure ! Et ton serre-tête en poils de gnou, il en jette un max ! Sans déc, t'assures comme un dieu, mec ! Si si, au fait, t'aurais pas 10 balles pour me payer un Coca ? Nan, je te demande ça parce que là, si tu veux, je reviens de mission et j'ai la gorge un peu sèche. Tu vois ce que je veux dire, ami ?

- Non !
- Mmmmmhhh, OK. Ah tiens, Iansolo ! Comment tu vas ? Ouah, pas mal ta nouvelle barbe, ça te va super bien. Si si. Au fait, pendant que j'y pense, t'aurais pas 10 bal...
- Désolé, mais j'ai des petits pain suédois à acheter, et puis tu sais blah blah blah...
- Mmmmmmhhhh, OK d'accoooord. Je comprends. Bob ! quelle surprise ! Alors tu vas bi...
- J'peux pas gars, tu sais, avec tous ces droits de succession, tout ça, blah blah blah et les croquettes pour cocker qui n'en finissent pas d'augmenter, blah blah...
- ...Bien, puisque c'est comme ça, je retourne mourir de soif, bande de rats !»

Ils ne se rendent pas compte, ça fait deux jours que je suis plongé dans l'enfer du Vietnam, et pas un seul distributeur de boissons grasses à l'horizon. Eux, ils s'en foutent, ils sont planqués à la maison, draguent les filles et jouent au base-ball toute la journée. Tandis que moi, je bousille ma jeunesse en cassant du Viet. Tout ça pour gagner une guerre dont je ne sais même pas si je suis le bon ou la brute. Tu parles d'une vie ! Et encore, j'ai eu de la chance dans mon malheur, car j'ai été affecté dans la cavalerie héliportée. Je pilote un hélico, quoi. Faut dire que lorsque le gars du recrutement m'a vu arriver avec mes 370 mégas d'installation, il a pensé que ça serait du gâchis de prendre autant de place sur le disque dur pour faire le frigidaire à sangsue dans les rizières. Ma mission est pas trop compliquée, suffit généralement de tout raser. Quelquefois, il faut quand même réfléchir un peu, histoire de privilégier telle ou telle cible afin de pouvoir terminer sa mission. Sans blague, le Viet est fourbe, mais j'ai des arguments de poids pour en venir à bout. De belles mitraillettes, un lance-grenades, et aussi des missiles de temps en temps. En fait, ça dépend des missions que mon alcoolique de lieutenant me confie. Quel enfoiré celui-là, il me traite vraiment comme de la merde. Mais je vais lui prouver que je suis un bon patriote, prêt à risquer ses miches et les pales de son hélico pour faire honneur à son pays. D'ailleurs, je ne suis déjà plus le bleu transpirant de trouille que j'étais à mon arrivée sur le front. Maintenant, j'ai des Ray-ban, un super brushing et un sourire Émail-Diamant. Je le sais, je me vois à chaque début de mission dans une vidéo qui



▲ *Les fameuses bananes, en pleine mission de sauvetage.*





▲ *Votre camp de base, bien détaillé comme on aime.*

◀ *Une cible verte, c'est rien, une cible rouge c'est bien.*



M.I.A. fait partie de ces softs qui rappellent le plaisir éprouvé aux débuts de la micro

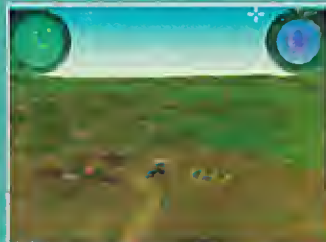


Résolutions

M.I.A. propose trois types d'affichages vidéo différents. Le mode le plus faible a le mérite de bien tourner sur les petites machines, sans pour autant transformer le graph en usines à pâtés. Au-dessus du P166 et avec les détails à fond, l'animation ne pose pas de problèmes particuliers si vous possédez une bonne carte Direct3D. Reste le problème des 32 mégas de RAM, qui occasionnent un swap important sur le disque dur, et donc une légère saccade de l'animation. Avec 64 mégas de RAM, tout rentre dans l'ordre. OK, ça fait bizarre, 64 mégas pour faire tourner un jeu, mais bon, c'est la vie, on peut pas y faire grand-chose.



Détails et résolutions minimum.



Détails à fond et résolution moyenne.



Détails à fond et résolution maximum.

montre l'affirmation de mon caractère et l'évolution de ma carrière. Un vrai petit film, ce qui explique que M.I.A. tienne sur deux CD. Mais je parlais des missions qu'on me confiait, je continue donc.

Encore une histoire de Mouette à Induction Automatisée

Eh non Raymond, mais il est vrai que la confusion était facile. Les M.I.A. ce sont tout simplement les soldats disparus au combat (Missing In Action), dont on suppose qu'ils sont détenus prisonniers quelque part au Laos ou au Vietnam. C'est pourquoi je fais ce que je peux pour éviter que ça arrive à mes potes. Je récupère des pilotes qui se sont écrasés en terrain ennemi, je dépose des unités commando, je détruis des convois de blindés ou de ravitaillement, j'escorte des hovercrafts pendant qu'ils remontent un fleuve, je protège une cargaison de prostituées destinée à un camps isolé, j'opère des reconnaissances, bref, je vois vraiment pas le temps passer. Car il faut bien dire que l'enchaînement des missions est très bien pensé, et qu'on n'a pas cette sensation fatigante de répétition dans l'action. 4 campagnes de 7 missions chacune, voilà donc ce qui m'attend. 28 missions (oui, ils m'ont aussi appris à compter, à l'armée), qui se déroulent aussi bien de jour que de nuit, et même quelquefois sous la pluie. Je ne vous raconte pas le taff que ça me fait. Mais heureusement, je ne suis pas seul à me battre et je peux compter aussi sur des aides extérieures. Le plus souvent, je dispose de coéquipiers qui attendent que je leur indique leur cible pour attaquer. Pendant ce temps-là, ils tournent autour du champ d'opération et il n'est d'ailleurs pas toujours évident d'éviter les collisions. Mais une fois que je décide de faire appel à leur talent, il suffit que je balance un fumigène rouge ou vert pour les faire entrer en action. Cela marche de la même façon avec l'artillerie ou l'aviation. Dans ce cas, je largue mon fumigène et je me barre vite fait avant d'être transformé en gambas grillée. Quelques secondes après, je n'ai plus qu'à admirer le spectacle, l'endroit déterminé étant transformé en véritable fournaise. Manque plus que la chevauchée des Walkyries pour mettre une touche finale à l'ambiance.



Rions ensemble dans les rizières !

De leur côté, les Vietcongs ne sont pas en reste, question matos. Ils vous attaquent dès que vous passez à portée de tir, et il peut aussi bien s'agir de snipers isolés que de blindés, ou bien encore de sites SAM ou de jeeps. Ils sont extrêmement nombreux, mais je dispose d'une carte indiquant leur position par des points jaunes ou rouges. Du coup, il n'est pas rare de voir le ciel illuminé de balles traçantes et autres missiles guidés, ce qui m'oblige à bouger constamment pour ne pas être touché. Pour viser les infâmes, je dispose de croix qui s'affichent sur le sol et m'indiquent en permanence si je touche mon objectif ou non. Ainsi, vertes en temps normal, deviennent-elles rouges ou jaunes lorsqu'elles verrouillent une cible. Je parle de croix au pluriel car vous pouvez tirer aussi bien devant vous que sur les côtés, grâce à la présence des mitrailleurs. De ce fait, vous pouvez attaquer plusieurs objectifs en même temps. Mais si la manip' s'avère assez aisée au joystick (le Force Feedback est reconnu de bien belle manière), c'est un peu moins évident au clavier. Disons qu'il faut avoir une bonne souplesse des doigts et surtout configurer intelligemment le clavier susnommé par là-même un peu plus haut, avant.



Les détails qui vont bien

Mais en plus de vivre quotidiennement cette action intense, j'ai la chance d'admirer un paysage superbe. Le Vietnam est un pays vallonné dans lequel il est très agréable de voler, entre deux salves de tirs bien sûr. La végétation est assez fournie, bien qu'on ne voie qu'un seul type d'arbre. Et encore, on ne distingue que le feuillage, le tronc des arbres étant mystérieusement invisible. Mais bon, on ne s'en aperçoit que lors-



REMARQUE

Une fois de plus, 64 mégas de RAM est un minimum pour éviter les swaps sur le disque dur. Une fois de plus, voilà un jeu qui déplaira aux antimilitaristes. Enfin, aux antimilitaristes qui, contrairement à nous, n'aiment pas les jeux. Pfff... c'est compliqué tout ça.



qu'on vole en rase-motte, car en l'air l'illusion tient la route. Et puis rien ne vaut le charme dégagé par un petit village pittoresque de paysans au crépuscule, tandis que les habitants se baladent ou que les vaches broutent dans leur enclos. Bon, c'est clair que la plupart du temps, ces gentils paysans sortent des kalachnikovs dès que vous vous approchez trop près, et que du coup le joli petit village pittoresque se transforme vite en ruines fumantes. C'est la guerre, merde. En fait, ce qui donne tant de caractère à ce pays, c'est la petitesse des unités et la finition dans les détails. La moindre jonque, le moindre tank, la moindre mitrailleuse, tout ça respire le pixel fin et de bon goût. On distingue même le chapeau de paille des paysans, malgré leur taille réduite. Et je ne vous parle pas des explosions. Tiens, si, du coup je vais vous en parler. Alors voilà, elles sont tout simplement superbes. Lorsque qu'un bâtiment ou une unité est touchée à mort, outre la flamme liée à l'explosion, tout se désintègre en une multitude de bouts qui volètent un peu partout. L'effet est parfait, et pour peu que vous arrosiez une zone de grenades incendiaires, vous serez vite au centre d'un spectacle pyrotechnique impeccable. Bon OK, c'est glauque parce que vous tuez des gens, mais me dites pas que c'est la première fois, hum. Mais avant d'exploser complètement, certains véhicules comme les camions ou les jeeps prennent d'abord feu. Par exemple, lors d'une attaque de convoi, vous verrez les camions s'enflammer, puis zigzaguer en crissant des pneus avant de s'arrêter sur le bas-côté. À ce moment-là, le conducteur sort du véhicule juste avant d'être projeté dans les airs par le souffle de l'explosion. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais ça crée une sacrée ambiance.

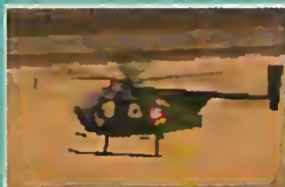


Et le miracle fut

Mais tout ça, M.I.A. première génération le possédait déjà, et ce n'est pas là que se trouve la véritable surprise. Il n'y a encore que quelques semaines, le moteur 3D, uniquement Direct 3D, était absolument obsolète et aurait définitivement enterré M.I.A. dans les cimetière des jeux de daubes. Mais en seulement quelques semaines, la fée Carabosse s'est transformée en Belle au Bois dormant. L'environnement bouge particulièrement bien sur les cartes Direct 3D récentes, du moment que votre bécane est équipée d'un Pentium II. Cependant, la bête tourne très correctement sur un Pentium 166 équipé de 32 mégas de RAM. Certes, il faut baisser le niveau de complexité de l'affichage, mais le graphisme reste tout à fait joli. Par contre, avec 32 mégas, ça swappe un max sur le disque dur, et cela a l'effet pervers de provoquer des à-coups dans l'animation. Une fois de plus, 64 mégas de RAM semblent devenir de plus en plus incontournables pour faire tourner les softs. On en pense ce qu'on veut, mais c'est bel et bien une réalité. Ça bouge bien donc, mais ce n'est pas le seul atout. La gestion des lumières est vraiment chouettos, notamment en ce qui concerne les explosions et les fumigènes. C'est surtout de nuit qu'on peut apprécier son efficacité, car on voit clairement les effets d'illumination autour d'un bâtiment en feu. Même chose pour les fumigènes de couleur, qui éclairent les alentours de vert ou de rouge suivant les cas. Mais ces atouts techniques ne font finalement que mettre en valeur un excellent gameplay. Tout d'abord, l'appareil est très maniable, ce qui permet de se déplacer très rapidement sans se prendre le casque avec des problèmes de positionnement. Car comme je vous l'expliquais, des croix vous servent de viseurs, et il est important de viser rapidement les cibles sans trop gaspiller les munitions. La progression de la difficulté est également particulièrement bien dosée. Pour vous donner une idée, même en mode facile, vous ne terminerez pas le jeu en quelques heures. Les missions, je me répète encore, sont variées autant qu'elles peuvent l'être. Du coup, on les enchaîne avec plaisir sans se prendre le chou. Surtout que cette variété s'applique aussi aux appareils, car vous ne pilotez pas toujours le même. Cela va du

Appareils

Voici la liste des appareils que vous pouvez piloter, modes solo et multijoueur confondus.



Loach OH-6



Huey UH-1



Chinook ACH-47A



Apache



Cobra AH-1D



Harrier



Ovni



TIPS JEU

Le meilleur moyen de ne pas trop se faire canarder est de constamment monter et descendre.





▲ *Les couleurs sont très bien choisies.*

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RESEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	2
INTERNET IP	8



▲ Un avion tourne en permanence, au cas où vous auriez besoin de «nettoyer» une zone précise.

Les Vietcongs explosent avec beaucoup de classe.









Huey puissamment armé au Loach de reconnaissance bien fragile, ou bien encore au Chinook à double rotor. Outre la différence de gueule et d'armement, chaque appareil se comporte différemment en termes de vitesse de déplacement et de maniabilité. Autre bon point, le fait de pouvoir demander l'aide d'autres appareils, de l'aviation ou bien de l'artillerie de façon sporadique est vraiment plaisant. Surtout que rien n'empêche vos coéquipiers de se faire descendre si vous les envoyez à la boucherie sans réfléchir. Car plus les missions avancent, plus vous devrez faire gaffe à ce que vous faites. OK, à la base il s'agit de blaster dru, mais il faudra néanmoins réfléchir à la façon dont vous aller gérer votre génocide : telle unité à détruire en premier, ne pas détruire ce bâtiment dans lequel sont enfermés des prisonniers, surveiller la carte pour voir si un convoi ne tente pas de s'échapper par une autre route, etc. Pour résumer - et je sais que ça fait sûrement vieux con de le dire - M.I.A. fait partie de ces softs qui me rappellent le plaisir que j'éprouvais aux débuts de la micro. C'est pas qu'on soit blasé à voir passer des jeux tous les jours, mais un peu quand même. Alors, quand on en trouve un qui vous stimule vraiment les neurones avec un gameplay digne de la grande époque, ça marque. Mais cela ne signifie pas que M.I.A. soit totalement exempt de défauts. Ça serait même indécent pour la concurrence. Mais vous allez voir que ce n'est pas bien méchant, en tout cas pas de quoi fouetter un sushi. C'est ainsi que, durant une mission, certains éléments scénaristiques préprogrammés provoquent des incohérences. Par exemple, après qu'un Chinook se soit écrasé en voulant secourir des villageois, j'ai vu apparaître comme par enchantement un convoi de blindés destinés à l'attaquer. Ils ne venaient de nulle part, ils sont juste apparus comme ça, tel un vulgaire copier-coller sur l'écran. Autre truc, lorsque les fantassins courent dans tous les sens pour échapper à vos balles, il n'est pas rare de les voir gambader sur l'eau. Et en plus, je suis sûr qu'ils n'ont même pas de palmes. Enfin - et là je pense qu'il s'agit d'un problème lié à la bêta - il m'est arrivé de voir une mission bugger et du coup être dans l'impossibilité de la finir (un convoi allié ne réussissait pas à se rendre à sa destination et tournait bêtement en rond).

Born to be a hit

Avant de retourner dans l'enfer vert et de vous laisser passer au test suivant, il me reste à vous parler de l'ambiance sonore. Les musiques sont excellentes, et oscillent entre du rock genre Rolling Stones et des thèmes locaux bien dépaysants. Les voix sont très bonnes (en VO), mais je ne peux pas vous parler des voix françaises, en cours d'enregistrement au moment du test. Les vidéos ne valent pas un «Apocalypse Now», mais pour être honnête les acteurs sont loin d'être mauvais. On regrettera juste le héros super stéréotypé, et surtout son brushing insupportable pour le commun des mortels. Je te donnerai un coup de sabot de 2 là-dedans, ça ferait pas un pli. Non mais. Le mode multijoueur autorise 8 pilotes simultanément en IPX ou TCP/IP, dans des parties deathmatch ou coopératives. Un mode «capture the flare» existe également, équivalent à un «capture the flag». En plus des hélicos de base, vous pourrez choisir de piloter un Harrier ou un Ovni, histoire de varier un peu les plaisirs. En bref, M.I.A. m'a littéralement séduit, je peux pas être plus clair. Mais je parle, je parle, et j'aperçois Kika à l'horizon. Bougez pas, j'y vais.

- «He Kika ! S'lut, tu vas bien ? Ouah, sympa tes posters de chevaux ! Dis, t'aurais pas 10 balles pour un pauvre type qui meurt de soif ? Allez... stp...
- En fé non, je dois acheter de l'avoine pour mon cerf domestique, et puis tu sé blah blah blah... cé boule... blah blah...
- Et merde...»

Fishbone

- + Le graphisme très détaillé.
- + Un bon moteur 3D.
- + Un gameplay bien étudié.
- − Quelques incohérences durant les missions.
- − Des temps de pause avec 32 mégas.
- − Les temps de chargement.

EN DEUX MOTS

M.I.A. est une très bonne surprise, qui possède un excellent gameplay et un design attachant. De plus, il tourne plutôt bien sur des machines modestes sans trop de compromis graphiques.

TECHN.	DESIGN	INTERET
85	86	87

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tel . 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tel : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paraisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78) NOUVEAU
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 08 36 685 686

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 08 36 685 686

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 08 36 685 686

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73) NOUVEAU
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 08 36 685 686

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80) NOUVEAU
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

SCOREGAMES
MULTIMEDIA



NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN



VOLANT F1 SIM COMPACT
LE TOP DES VOLANT !
+
FORMULA ONE 97
990F





DVD ROM PHILIPS DRD5200
2690F



GRAVEUR 2X 2X 6X TRAX DATA IDE (CD INSCRIPTIBLE ET REINSCRIPTIBLES)
1990F



CDR TRAX DATA 74mn	11F
TRAXDATA CDRW 74mn	109F
PHILIPS CDR 74 mn X5	14F
PHILIPS CDRW 74 mn	129F

MANETTE ULTIMATE PC



129F



DISQUE DUR SEAGATE UDMA
3,2 GIGA 1190F
4,3 GIGA 1390F
5,2 GIGA 1790F

ENCEINTES PC WORKS CSW20
290F



DEMONSTRATION PERMANENTE AU SHOW ROOMDU SCORE-GAMES ST LAZARE AU 6 RUE D'AMSTERDAM PARIS 9ÈME

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

*Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE
SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client ....
Nom .... Prénom ....
Adresse .... Ville : ....
Code Postal.................. Date de Naissance...... ../ ....../........ N° de tél. : ....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F	........F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F	........F
TOTAL A PAYER	

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire
Expire le ....../ .....
Signature :

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

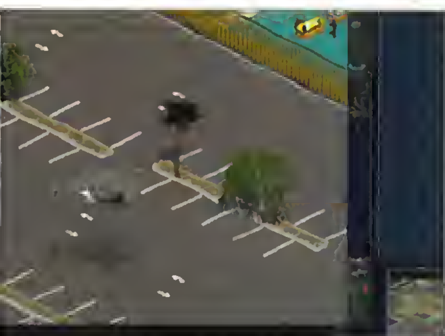
Alternative «action» d'une série de jeux d'aventure qui m'ont toujours bien bourré, j'ai nommé les Police Quest SWAT (acronyme de Special Weapons and Tactics) nous revient ici dans sa deuxième version.





Police Quest SWAT II

Simulation de commandos pour fanas de prises d'otages - PC CD-Rom



▲ Si vous avez des ronds en réserve, vous pourrez vous offrir les services d'un hélicoptère.



▲ Le résultat d'une mission jugée par vos pairs et les citoyens.

La chose se présente comme «la seule et authentique simulation tactique policière». Première erreur, SWAT II n'est pas le premier jeu de ce genre puisque, auparavant, il y avait SWAT 1 (hum, je suis peut-être mesquin là), mais aussi et surtout Deadline de Psygnosis un jeu âgé (3 ans) auquel je ne vais pas manquer de le comparer. SWAT II nous propose de prendre la place d'une équipe de SWAT, ou plus intéressant encore de terroristes. Chaque mission (au nombre de 15 de chaque côté) réussie nous permettra de gagner de l'argent et de nous équiper. Aprés un briefing du grand chef, nous seront largués sur un terrain plein d'ennemis. Dans les scénarios, selon le côté de la force où l'on se trouvera, il faudra négocier, poser des pièges, tendre des embuscades et j'en passe. Selon l'argent et la disponibilité, on pourra faire intervenir des équipes héliportées, ou un de ces tanks avec lesquels on défonce des portes.

Ça rame

Argh ! le jeu propose de s'installer en 320*200. Ce pourrait-il que... Gagné !!! le premier scénario de la campagne lancée, le moteur rame comme c'est pas permis (640*480 maxi). Que se passe-t-il ? Je compte les personnages à l'écran, ils ne sont que 12 sous forme de sprites minuscules, animés avec des mouvements de petits pantins poliomyélitiques. Rapidement, je repasse sur le bureau pour vérifier que je n'ai pas lancé un calcul de trajectoire pour le compte NASA ou un rendu sous 3D Studio de 20 millions de polygones en tâche de fond. Je vérifie du même coup qu'on n'a pas remplacé mon Intel par un Motorola ; mais rien n'y fait : une lenteur inexplicable grippe le jeu, qui pourtant aurait bien besoin d'un coup de boost. Graphiquement, ce n'est ni très original ni même très esthétique, mais ça a au moins le mérite d'être clair et de servir le jeu. L'ensemble présente une axonométrique du terrain où sont posés des sprites de tout et de rien. Malheureusement, une mauvaise surprise m'attend encore : tous les bâtiments rencontrés ne comportent qu'un seul étage. D'ailleurs, j'entends déjà la voix du bon con protester : «Mais euh, et le grand hôtel dans le scénario de l'aéroport ?». Et bien, dans ce cas les développeurs ne se sont pas foulés : on pénètre par la porte du bas et on accède directement au 4e étage. Nous sommes bien loin du moteur à la X-Com de Deadline, qui, sans être d'un maniement exemplaire, nous permettait au moins d'explorer les environs en toute liberté (mais était aussi, du même coup, un modèle d'inconfort évident).







L'écran stratégique. Utile pour compter les hommes, vivants ou morts. ▶

Le jeu, les scénarios

Mais tout est-il si noir ? Le gameplay arrive heureusement à tirer son épingle du jeu. Les scénarios sont très bien conçus, d'un niveau et d'un intérêt infiniment supérieurs à ceux de Deadline. Les campagnes sont en effet composées de cas réels extraits des archives du Los Angeles Police Departement. Nous aurons donc a régler une

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	4

La pénétration de l'entrepôt s'est faite dans la douleur et sans vaseline. ▶



Le camp d'entraînement des SWATS équivalent à celui du FBI. ▼





vingtaine de problèmes graves en tant que flics, comme par exemple éliminer un dingue tirant sur un aéroport au fusil à lunette, ou encore le très classique cambriolage qui tourne à la prise d'otages. Dans la grande majorité des cas, il sera possible de négocier avec les adversaires. Soit par téléphone (s'ils n'en sont pas munis, il faudra en déposer un devant leur porte), soit par des phrases standard : «Vous êtes cernés !», «Vous n'avez aucune chance !», etc. La réussite de l'opération dépend bien sûr des compétences de leadership de votre homme au mégaphone. Cela m'amène à parler de la partie jeu de rôle de SWAT II : que l'on soit flic ou voyou, il faudra constituer des équipes avant chaque jeu. On incorporera dans celles-ci des éléments choisis à partir d'une longue liste. Bien entendu, tout homme décédé ou mis à pied devra être remplacé avant la prochaine mission. Plus intéressant, les membres du SWAT peuvent être certifiés (explosifs, premiers soins, sniper, déminage, leadership et... maître chien) et on formera plusieurs divisions distinctes. Et celles qui ne fonctionneront pas au feu devront s'entraîner. Chaque mission réussie (lorsqu'il n'y a plus aucun adversaire vivant ou en liberté sur le terrain) est notée en fonction de la façon dont elle a été menée, et rapportera plus de budget pour toutes les équipes. Ce dernier servira à acheter la spécification ou à s'entraîner. Le matériel, pour chacun des deux camps, est très diversifié et offre des options quasi infinies dans le jeu. La chose est même réalisée avec intelligence et goût puisque, pour une fois, on n'assistera pas à une présentation de tous les types d'armes présents dans le monde. On n'en dénombrera 4 chez les flics, point final. Par contre, on trouvera de nombreuses autres éléments plus utiles et intéressants comme un miroir pour regarder dans les coins, un pied de biche, un bouclier anti-émeutes, un harnais de sécurité pour le rappel et j'en passe. Bref, on a tout ce qu'il faut sauf - bizarrement - un intensificateur de lumière. Mais il est vrai que les criminels ne sortent que le jour.

Interface et IA

Du côté de l'interface, passé une première impression de confusion, on découvre une multitude d'options possibles, dissimulées dans tous les coins. La carte stratégique fonctionne en mode fenêtré, à l'image de l'interface, et on prendra vite l'habitude de l'agrandir pour examiner la situation sous un angle stratégique. Malheureusement, on déplore l'absence de raccourcis clavier, carence génératrice d'accidents regrettables : à cause de l'aspect temps réel du jeu, il faut décider en permanence s'il faut garder le doigt sur le mégaphone (pour tenter de calmer un suspect) ou sur la gâchette. Une seule erreur de jugement, et c'est la mort. L'intelligence artificielle dépasse très largement ce que l'on a pu connaître pour ce genre de jeu. En effet, ici plus que jamais, les réactions réalistes des suspects, civils et autres éléments biologiques sont primordiales. Plusieurs paramètres sont pris en compte par les humains présents : la vision (avec prise en compte de l'angle de vue), l'ouïe, le facteur de stress, ou encore l'aspect psychologique d'une situation. Dans la grande majorité des scénarios, il y aura prise d'otages. Ceux-ci pourront être soit détenus dans un lieu clos, soit directement menacés d'une arme. Bien entendu, votre première mission est de les libérer sans dégâts corporels. En règle générale, il sera impossible de descendre un ennemi qui se protège des tirs avec un civil et il faudra ruser en permanence avec l'adversaire. Pour ce qui est de nos hommes, c'est un peu différent : comme dans Deadline, on pourra leur laisser une certaine liberté d'action, plus particulièrement en ce qui concerne les snipers. Mais cela peut être à double tranchant : ceux-ci ne sont pas capables d'identifier à distance des terroristes et des civils. Pour éviter les bavures, on placera leur binôme (un observateur) qui sera à même de trier le bon grain de l'ivraie.

Bob Arctor



+ Les missions, excellentes.
+ Les tactiques, le réalisme.
+ Des maîtres chiens.
- Un graphisme assez moyen.
- Une lenteur inexplicable.

EN DEUX MOTS

SWAT II, malgré un moteur lent et un graphisme d'un niveau minimum, nous offre des missions fort intéressantes.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
60	50	80

L'informatique à vos côtés

aAT® — 3615 AATDIRECT (2,23 F/mn)

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

CARTES GRAPHIQUES & 3D





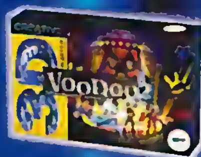
	Prix F TTC
ATI XPERT@Work PCI 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	430
ATI XPERT@Work AGP 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	465
ATI XPERT 98, AGP, 8 Mo (bulk)	490
ATI XPERT@Play PCI 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	495
ATI XPERT@Play AGP 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	530
ATI XPERT@Play 98, AGP, 8 Mo (bulk)	590
ATI XPERT@Work PCI 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	595
ATI XPERT@Work AGP 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	630
ATI XPERT@Play PCI 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	660
ATI XPERT@Play AGP 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	695
ATI XPERT@Play 98 AGP 8 Mo + DVD Microcosmos, jeu Incoming Logiciel PhotoSuite SE	975
ATI All-In-Wonder Pro AGP, 4 Mo ext. 8 Mo Acquisition vidéo 2D et 3D (bulk)	1 060



	Prix F TTC
MONSTER 3D PCI 4 Mo (sans jeux)	695
MONSTER 3D PCI 4 Mo + JEUX	790
MONSTER 3D II PCI 8 Mo	1 390



3D Blaster Voodoo2
12 Mo + 4 JEUX
1 490 F TTC





MYSTIQUE G200 SD,
8 Mo sans sortie TV (bulk)
735 F TTC

	Prix F TTC
MYSTIQUE G200 AGP, 8 Mo (bulk)	890
MILLENNIUM G200 AGP, 8 Mo (bulk)	890

CARTES SON



	Prix F TTC
SOUND BLASTER 16	190
SOUND BLASTER PCI 128	490
SOUND BLASTER LIVE !	1 490

CARTES MERES





TX97-E, AT 430TX PCI,
512 Ko, socket 7,
Pentium MMX, K6 MMX
590 F TTC

	Prix F TTC
TX-P4-ATX 430TX PCI 512 Ko, socket 7, Pentium MMX, K6 MMX	590
P5A-B-AT Chip ALI AGP, 100 MHz socket 7, Pentium MMX, K6 MMX	650
P5A-ATX Chip ALI AGP, 100 MHz socket 7, Pentium MMX, K6 MMX	675
P2E-M-ATX 440 EX AGP, 100 MHz, Slot 1, Chip audio OPL-3 SA3, Pentium II	795
P2L97-ATX 440 LX AGP, Slot 1, Pentium II	795
P2B-ATX 440BX AGP, 100 MHz, Pentium II	1 120





GA- 586SG-AT SIS5591
AGP 512 Ko
socket 7 Pentium MMX/K6 MMX
495 F TTC

	Prix F TTC
GA-586T2-AT-430TX, PCI 512 Ko socket 7, MMX/K6	495
GA-5AX-ATX Chip ALI AGP 100 MHz socket 7, MMX/K6 MMX	560
GA-686LX3-ATX-440LX, AGP Slot 1, Pentium II	695
GA-6EM - Micro ATX	620
GA-686BA-AT 440BX, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II	895
GA-686BXC-ATX 440BX, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II	880

PROCESSEURS & MEMOIRES

Merci de nous consulter, mise à jour des prix tous les mardi.

CARTES RESEAUX



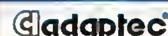
ETHERLINK III	Prix F TTC
3C 509B-TPO ISA, bulk	390
3C 509B-COMBO ISA, bulk	590
FAST ETHERLINK XL	
3C 905BTX-NM PCI, 10/100, bulk	549



GARANTIE à VIE

CARTES ETHERNET / FAST ETHERNET	Prix F TTC
DE-220 PCT, ISA 16 bits PnP BNC / RJ45	160
DE-530 CT, PCI PnP BNC / RJ45	195
DFE-500 TX, Fast Ethernet PCI 100Mbps	290

CARTES CONTRÔLEUR



	Prix F TTC
AVA-1505 VAR Bulk	380
AHA-2940A ULTRA PCI Master Kit	1 690
AHA-2940A ULTRA PCI (version bulk)	980
AHA-2940 ULTRA wide PCI Master Kit	1 880
AHA-2940 ULTRA wide PCI (version bulk)	1 290

DISQUES DURS

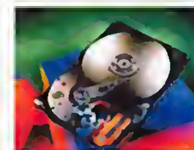




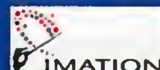
2,1 Go
Ultra DMA ST3221A 4500t/m
795 F TTC

	Prix F TTC
3,2 Go Ultra DMA ST33232A 4500t/m	860
4,2 Go Ultra DMA ST34342 4500t/m	920
4,5 Go Ultra DMA ST34520A 7200t/m	1 390
6,4 Go Ultra DMA ST36451A 5400t/m	1 195
6,5 Go Ultra DMA ST36530A 7200t/m	1 560
8,6 Go Ultra DMA ST38641A 5400t/m	1 540
9,1 Go Ultra DMA ST39140A 7200t/m	2 090
2,1 Go Ultra SCSI Medalist Pro ST52160N 5400t/m	1 490
4,5 Go Ultra SCSI Hawk 4XL ST34555N 7200t/m	1 960
4,5 Go Ultra Wide SCSI Hawk 4XL ST34155W 7200t/m	2 070

Barracuda 9 LP
4,5 Go Ultra Wide SCSI
ST34573W 7200t/m
3 890 F TTC



SAUVEGARDES



LECTEUR SUPER DISK™ LS 120
Interne, 120 Mo et 1,44 Mo
595 F TTC

	Prix F TTC
LECTEUR SUPER DISK™ LS 120 Externe, Port //, 120 Mo et 1,44 Mo + 3 disquettes vierges	880





ZIP ATAPI 100 Mo, Interne + 1 disquette 100 mo ZIP gratuite	790
ZIP SCSI 100 Mo, Interne	990
ZIP Port // 100 Mo, Externe	990
ZIP PLUS 100 Mo, ExterneSCSI et Port //	1 390
JAZ 1 GO SCSI, Interne	2 290
JAZ 1 GO SCSI, Externe	2 290
JAZ 2 GO SCSI, interne	2 990

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois d'octobre 1998

aAT se réserve le droit de modifier les spécifications et les prix sans avis préalable. Les prix sont entendus hors transport (+ 310 F TTC par PC). Les marchandises sont vendues uniquement sur base des conditions générales de vente de aAT. Ces offres sont valables sauf erreurs ou omissions typographiques et dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués peuvent être différents chez nos correspondants régionaux. Tous les produits cités sont des marques déposées de leurs auteurs respectifs. Photos non contractuelles.

SUPERSTORE aAT - 206-210, bd de Charonne 75020 Paris - Tél. : 01 44 93 88 00 Fax : 01 44 93 88 08

aAT® L'informatique à vos côtés

3615 AATDIRECT (2,23 F/mn)

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

MONITEURS

PHILIPS



15" 105S
1024x768 à 60 Hz,
pitch V/H 0,28/0,24
1 390 F TTC

	Prix F TTC
17" 107S, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,28/0,24	2 790
19" 109S, 1600x1200 à 75 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	5 690
15" 105MB, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,28/0,24	1 790
17" 107MB, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	3 590
15" Brilliance 105, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	2 390
17" Brilliance 107, 1600x1200 à 72 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	4 790
19" Brilliance 109, 1600x1200 à 75 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	6 990

garantie 3 ans dont la 1ère année sur site

SONY

15" Multiscan 100ES
1024x768 à 85 Hz
pitch 0,25, Trinitron TCO 92
1 990 F TTC

	Prix F TTC
17" Multiscan 200ES, 1280x1024 à 65 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 92	3 490
17" Multiscan 200GST, 1280x1024 à 75 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95	4 190
19" Multiscan400PST, 1600x1280 à 75 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95	6 990

Les gammes ES,GS,AS et PS sont garanties 3 ans dont 1 an sur site

Panasonic



15" E50I,
1024x768 à 75 Hz, pitch 0,28
1 390 F TTC

	Prix F TTC
17" PanaSync E70, 1280x1024 à 65 Hz pitch 0,27	2 790
17" PanaSync SL70, Tube court 1280x1024 à 60 Hz, pitch 0,27 TCO 92	3 190
19" PanaSync SL90, Tube court 1600x1200 à 75 Hz, pitch 0,25 TCO 95	5 790

garantie 3 ans sur site

LECTEURS CD-ROM et GRAVEURS

LECTEURS de CD	Prix F TTC
TECHMEDIA 32X ATAPI (bulk)	295
MIDA 32X ATAPI (un des + performant)	345
MITSUMI 24X ATAPI (bulk)	365
MITSUMI 32X ATAPI (bulk)	395
CREATIVE 32X ATAPI (bulk)	375
ASUStek 40X ATAPI (bulk)	495
LECTEURS / GRAVEURS	
MITSUMI CR 2801 TE 2X8X ATAPI, + Logiciels	1 825
MITSUMI CR 4801 TE 4X8X, Atapi, + Logiciels WinOn CD	2 260



TRAXDATA
4X12X SCSI
+ WinOnCD UDF
+ 2 CD-R
2 490 F TTC

LECTEURS/GRAVEURS/RÉINSCRIPTIBLES	
TRAXDATA 2x/2x/6x Atapi + Logiciel	1 850
TRAXDATA 4x/2x/6x SCSI + Logiciel (sans carte)	3 290
JVC 2x/2x/6x SCSI, Easy CD Créator (sans carte)	2 690

MODEMS



Self Memory 33.600
750 F TTC

	Prix F TTC
Self Memory 56.600 E-Mail	1 080
Phone Self Memory II 56.000	990
Kit VisiOlitec (caméra + modem +log.)	1 690





Carte Sportster WinModem 56K	490
Boîtier 56K Message Modem (X2 et V.90)	1 090
Boîtier Message Pro 56k	1 290
Carte Sportster ISDN TA	490

SOURIS

Microsoft

	Prix F TTC
Wheel Mouse	199
IntelliMouse USB	349

CD-R/CD-RW



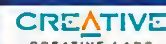
		Prix F TTC
CD-R TXS074S (Inscriptible 650 Mo 74 mn) en pochette	La boîte de 10	90
CD-R TXW074 (Inscriptible 650 Mo 74 mn) en boîte cristal	La boîte de 10	95
CD-R TXW074 (Inscriptible 650 Mo 74 mn) en boîte cristal	l'unité	10
CD-RW CDRWW074 (Réinscriptible 1000 fois 650 Mo 74 mn SILVER) en boîte cristal		95

TDK



CD-R
(Inscriptible 650 Mo 74 mn)
l'unité 11 F TTC

LECTEURS de DVD





Lecteur DVD
5X/32X ATAPI
890 F TTC

	Prix F TTC
Kit PC-DVD Encore Dxr5 (lecteur DVD 5X/CD 32X + Carte MPEG-2 + 2 jeux + 1 titre DVD	1 990

HITACHI

Lecteur DVD 2X/20X ATAPI (bulk)	850

HAUT-PARLEURS

ACTIFS ET BLINDES	Prix F TTC
SP - 696 Son stéréo 2 HP 120 W pmpo	149
3D - 102 Son 3D 2 HP satellite + 1 caisson de basses 500 W pmpo	390



ACS- 43 Power Cube	349
ACS- 45 Power Cube 3HP 6W + 20W(RMS)	650
3HP 20W + 40W (RMS)	1 190

JOYSTICKS

Microsoft

	Prix F TTC
SideWinder	249
SideWinder GamePad	299
SideWinder Precision Pro	499
SideWinder Force feedBack + 2 jeux	1 290

POINTS DE VENTE aAT

aAT BORDEAUX/MERIGNAC	156, av. de la Somme	33700		Tél. : 05 56 13 13 14	Fax : 05 56 34 81 63
aAT DIJON	6, bd Clémenceau	21000		Tél. : 03 80 72 01 32	Fax : 03 80 72 02 03
aAT LYON	22, av. Jean Jaurès	69007	Métro : Saxe-Gambetta	Tél. : 04 78 58 53 58	Fax : 04 78 58 51 80
aAT NANCY	72, rue Raymond Poincaré	54000		Tél. : 03 83 94 09 64	Fax : 03 83 41 49 11
aAT PARIS	40, bd Haussmann	75009	Stand aAT Galeries LAFAYETTE	Tél. : 01 53 21 01 60	Fax : 01 42 82 08 68
aAT RENNES	105, av. Henri Fréville	35200		Tél. : 02 99 41 91 11	Fax : 02 99 41 92 65
aAT SUPERSTORE PARIS	206 - 210, bd de Charonne	75020		Tél. : 01 44 93 88 00	Fax : 01 44 93 88 08
aAT SUPERSTORE TOULOUSE	2, av d'Atlanta	31200	Métro : Philippe Auguste	Tél. : 05 61 61 60 88	Fax : 05 61 61 60 80

Fermeture le lundi (sauf aAT Galeries Lafayette)

SUPERSTORE aAT - 2, av. d'Atlanta 31200 Toulouse - Tél. : 05 61 61 60 88 Fax : 05 61 61 60 80

Titan 2097. Mon cuir de l'espace, roussi par les décharges de laser, est passablement défraîchi : c'est la dèche. Aux commandes d'un spatio-cruiser bas de gamme, je survole la colonie à la recherche d'un mauvais coup, histoire de me remettre à flot et de me barrer de ce trou perdu.



Hardwar

Simulation/gestion spatiale pour tous joueurs - PC CD-ROM



C'est sûr, je viens de débouler dans le dernier simulateur spatial de Gremlin. Dans la lignée des Elite et autre Privateer, Hardwar n'est pas basé sur une trame linéaire. Dans ce soft, vous pourrez choisir librement vos missions. Vous commencerez par des contrats basiques : commerce de marchandises, escorte, récupération d'épaves. Puis, au fur et à mesure que votre réputation ira grandissante, vous accéderez à des objectifs bien plus lucratifs : assassinats, démolition... Votre seule motivation sera l'upgrade du Moth, votre vaisseau. Pour doter l'engin d'un moteur Warp, d'un nouveau processeur central, d'une unité de communication top moumoute ou d'un propulseur interstellaire, il vous faudra pas mal de déambulations et une bonne dose de patience.



▲ *Les différents modes caméra pourront satisfaire les joueurs contemplatifs.*



Faxe-moi un mail !

En début de partie, Hardwar nous propose d'embrasser trois carrières différentes : marchand, prospecteur ou tueur. Dans tous les cas, on démarre avec un simple Moth Silver-Y et 10 000 S (quelle originalité ! y z'auraient quand même pu se fendre de crédits stellaires ou de brouzoufs galactiques). Au cours du jeu, on pourra changer de métier et, au total, on aura accès à cinq types d'engins. On pourra même posséder plusieurs véhicules et en changer en fonction des missions. Quelle préciosité !

Hardwar prend place dans un environnement hautement futuriste. À la surface de Titan, les colonies sont réparties dans plusieurs cratères reliés entre eux par un système de monorail serpentant dans des tunnels. Le programme gère le cycle du jour et de la nuit. Ce qui a une influence sur les performances de votre vaisseau, qui est alimenté par l'énergie solaire. En cas de panne sèche nocturne, c'est la bousculade entre les pilotes pour accéder aux puits de lumière, seules sources d'énergie disponibles. Ici et là se dressent les bâtiments des anciennes colonies minières. Hangars de réparation, comptoirs commerciaux, QG des flics, sociétés en tous genres se disputent un look à l'architecture étrange autant qu'étrange. Ce qui est cool avec Hardwar, c'est qu'on peut pénétrer dans les édifices, lors d'une manœuvre d'appontage. Bon, y a pas de quoi se rouler par terre, mais quand même, j'aime bien, dans les simu spatiales, quand on peut docker en manuel.

Lassitude spatiale

Le cœur de l'interface se partage entre l'ordinateur de navigation et la messagerie. Pour être tout à fait précis, l'interface ne

■ JOUABLE SUR **P166 32 MO DE RAM CARTES 3D RECOMMANDÉES**
■ EDITEUR **INFOGRAMES** ■ DÉVELOPPEUR **GREMLIN GB** ■ TEXTE ET VOIX **VF**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	8



▲ *Matez le soleil qui se couche derrière le cratère Sud, enclenchez l'autocom pour sélectionner une mission et glissez en douceur entre les tours de Titon XIUI.*



transpire pas l'ergonomie mais on parvient au bout d'un moment à se retrouver dans les différents écrans. On prend une mission dans la messagerie, on transfère le lieu de destination dans l'ordinateur de navigation, et on part tranquillou pour un joyeux pèlerinage dans les tunnels, guidé par un gentil losange vert. Après avoir vendu quelques marchandises et fait un ridicule bénéfice c'est rebelote.

Le concept de Hardwar n'est donc pas vraiment novateur. Des softs à la Elite, on en a vu passer pas mal. D'abord attiré par la liberté d'action, je me sens envahi par un grand sentiment de lassitude après une petite demi-heure de jeu. Il paraît que le jeu



prend toute son ampleur au bout d'une dizaine d'heures. Ouais... c'est quand même dommage que Gremlin n'ait pas choisi de nous captiver dès le début de la partie.

Une ambiance spéciale

Pourtant, Hardwar possède une ambiance intéressante. Bénéficiant de l'accélération 3D (Direct 3D, mais aussi en natif, 3Dfx et PowerVR), il inaugure une gamme de couleurs jusqu'alors inédite dans un jeu vidéo : rose, vert pomme, camaïeu de vert caca d'oie, etc. Une esthétique que ne renierait pas une drag queen. Trêve de plaisanteries, les designs des bâtiments et des vaisseaux sont pas mal et font penser aux peintures de Chris Foss, le roi de l'aérographe. Par contre, on ne voit pas très loin à cause d'un brouillard persistant et d'un clipping éhonté. Côté musique, Gremlin s'est offert les services d'un célèbre label de musique électronique, Warp records. Les tracks audio qui viennent s'épancher dans les enceintes devraient ravir les ravers en pleine remontée de smart drinks et de protoxyde d'azote. Ça sent bien son soft anglais, ça. Bref, Hardwar aurait gagné à sortir plus tôt, vu qu'on avait fait la preview en novembre 96. Décidément, les mystères de l'édition sont insondables.

Iansolo





+ Look et couleurs.
+ Musiques.
- Répétitif.
- Pas de combats dignes de ce nom.

EN DEUX MOTS

Avec Hardwar, Gremlin nous propose un simulateur spatial non linéaire, dans la grande tradition des Elite. Commerce, combats et upgrades en tous genres seront le lot quotidien du pilote de Moth. Malheureusement, Hardwar n'arrive pas à nous captiver très longtemps. L'interface est un peu lourdingue, et le soft manque de punch par rapport à la concurrence plutôt fournie en ce moment. Dommage, car le look original et la bande son dans le pur style techno étaient intéressants.

TECHN	DESIGN	INTERET
70	78	70

IMPACT DANS 2 SECONDES





■ JOUABLE SUR P166 - 32 MO DE RAM ■ EDITEUR MINDSCAPE ■ DÉVELOPPEUR SSI GB
■ TEXTES ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS SEUL OU VIA INTERNET ET E-MAIL

Le mot «wargame» évoque l'image d'un ado myope face à des milliers de pions en papier, des parties brutalement interrompues par un courant d'air qui fait tout voler, ou de jeux sur micro programmés à la pioche, incompréhensibles, laids et buggés... Mais les temps changent, heureusement.



People General

Wargame pour hard core gamers - PC CD Rom



REMARQUE

C'est une question de patience, mais à partir d'un P133, c'est très lent, mais jouable. Je recommande tout de même un P166 pour un confort minimum.



▲ Bel effort sur le pion du graphisme, même s'il s'agit toujours du même moteur que Panzer General : pas encore de vraie 3D, mais des sprites bien dessinés se déplaçant sur une carte lisible et jolie.

TIPS TECHNIQUE

Aussi souvent que possible, envoyez des chasseurs en reconnaissance. Une unité surprise par l'ennemi en terrain non-repéré est une unité morte.

Allez hop, retour à mes premiers amours, un p'tit wargames histoire de ne pas perdre la main ! People General part d'une idée aussi effrayante qu'excitante : la Troisième Guerre mondiale. Aux alentours de 2010, les blocs Est et Ouest s'entre-déchirent pour une sombre histoire de robe empruntée et rendue tachée. Ça permet aux concepteurs de sortir un peu des sentiers battus en introduisant quelques éléments d'anticipation, mais pas de panique, rien d'hérétique, ni laser, ni Gauss gun, juste des modèles légèrement améliorés d'armes existantes. Aussi loin que j'ai pu aller, People General semble se contenter des armes conventionnelles. Nous n'aurons donc pas le plaisir délicat d'appuyer sur le bouton rouge ou de répandre les bacilles de la variole. La part belle est faite aux forces aériennes avec un système de raid simple et efficace. Le jeu, évidemment, est au tour par tour. Celui-ci n'est pas découpé, comme c'est parfois le cas, en deux phases, l'une de déplacement, l'autre de tir. Non, on pourra à loisir déplacer une unité, la faire tirer, ou se concentrer avant sur une autre partie de la carte, résoudre un combat pour en vérifier le résultat avant de faire finalement attaquer la première unité déplacée... tout ça dans un même tour. La sagesse voudrait que l'on s'intéresse dans un premier temps aux actions des forces aériennes (hélicos, chasseurs, bombardiers) pour repérer les lieux et fragiliser les défenses ennemies. Mais, là encore, ça n'est pas imposé par le jeu ; on fait ce que l'on veut, dans l'ordre que l'on veut. Au final, l'interface est étonnamment souple et ergonomique (enfin, relativement aux autres wargames entendons-nous bien), avec quelques regrets tout de même : d'abord l'absence d'un mode Hot seat pour jouer contre un adversaire humain sur un même PC. Également absente, la possibilité de déplacer une unité en plusieurs fois dans un même tour. Par contre, un effort particulier a été fait au niveau des scénarios multijoueur (par internet ou e-mail) qui sont rapides, certains se résolvant même en une poignée de tours de jeu. People General confirme la tendance actuelle du wargame sur micro qui est de tout déployer pour faire oublier son image d'austérité, d'aridité. Il y a encore du boulot, mais on tient le bon bout.





monsieur pomme de terre



+ Simple, complet, ergonomique et ludique.
+ Des missions très brèves, crées pour le multijoueur.
– Pas de mode Hot Seat ! #&gn$"grrr !

EN DEUX MOTS

Le wargame se rachète une conduite. Chaque mois les produits sont un peu plus ergonomiques, un peu plus beaux, un peu moins élitistes. People General s'inscrit dans cette mouvance : simple, complet, avec même un zeste de fantaisie.

TECHN.	DESIGN	INTERET
75	78	82

CYBER VISION

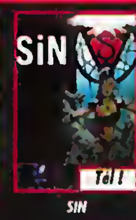
NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

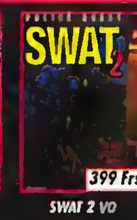


NOUVEAUTÉS


Tél ! — BALDUR'S GATE


Tél ! — HALF-LIFE


Tél ! — SIN


399 Frs — SWAT 2 VO


399 Frs — MECH COMMANDER VO


369 Frs — X-FILES THE GAME VF


Tél ! — DIABLO 2 VO


299 Frs — DUNE 2000 VF


399 Frs — KKND 2 VO


Tél ! — MOTO RACER 2 VO

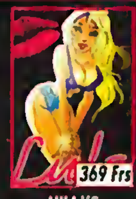
NOMBREUSES AUTRES NOUVEAUTÉS ET IMPORTS : TÉLÉPHONER !

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

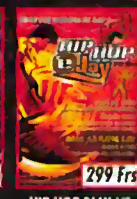
11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M° 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30

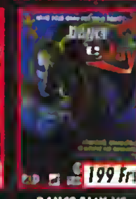
CHARME


369 Frs — LULA VO (GEN 4 : ****)

MUSIQUE


199 Frs — RAVE EJAY VF


299 Frs — HIP HOP EJAY VF

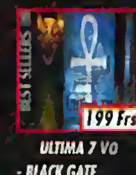

199 Frs — DANCE EJAY VF

(SAMPLES KITS EJAY : 99 Frs)

JEUX DE RÔLES


329 Frs — MIGHT & MAGIC 6 VF

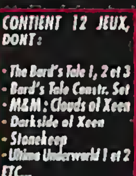

399 Frs — FINAL FANTASY 7 VF


199 Frs — ULTIMA 7 VO
- BLACK GATE
- SERPENT ISLE
- FORGE OF VIRTUE
- SILVER SEED


199 Frs — ULTIMA UNDERWORLD 1+2 VO

HIT !


690 Frs — ULTIMA ONLINE VO — EXCLU CYBERVISION



299 Frs — THE ULTIMATE RPG ARCHIVES VO

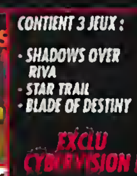
CONTIENT 12 JEUX, DONT :
- The Bard's Tale I, 2 et 3
- Bard's Tale Constr. Set
- M&M : Clouds of Xeen
- Darkside of Xeen
- Stonekeep
- Ultima Underworld I et 2
ETC...

399 Frs — REALMS OF ARKANIA VO

CONTIENT 3 JEUX :
- SHADOWS OVER RIVA
- STAR TRAIL
- BLADE OF DESTINY

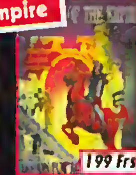
EXCLU CYBERVISION !

HIT !


479 Frs — ULTIMA COLLECTION VO

Add-on Age of Empire

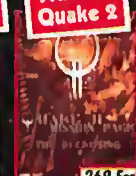

199 Frs — FINAL CONQUEST VO


199 Frs — CONQUEST OF THE EMPIRE VO

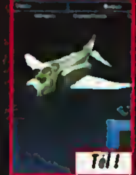
Add-on Carmageddon

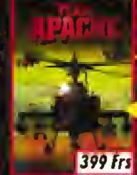

249 Frs — CARMAGEDDON SPLAT PACK VO

Add-on Quake 2


269 Frs — QUAKE 2 MISSION PACK 2 GROUND ZERO VO

SIMULATION


Tél ! — FALCON 4 VO


399 Frs — TEAM APACHE VF/VO


PROMO STOCKS LIMITÉS — 499 Frs — CARTE 3D FX Voodoo 4mo PCI

ADD-ON FS 98

249 Frs — CLASSIC WINGS 98 VO


299 Frs — AIRPORT 2000 VO


249 Frs — COPILOT VO

AUTRES JEUX PC DISPONIBLES :

Age of Empire VF ... 369 Frs	Commandos VF ... 349 Frs	X-Files Unrestricted Access VO ... 329 Frs	Football Manager 98 VF ... 299 Frs
Quake 2 Mission Pack NF ... 269 Frs	Unreal VO/NF ... 359 Frs	Descent Freespace ... 369 Frs	X-Com Interceptor VO ... 399 Frs
Starcraft VF ... 349 Frs	Army Men VF ... 249 Frs	Warlord 3 Darklord Rising VF ... 299 Frs	Sanitarium VO ... 449 Frs
Magic Gathering + Sortilège Anciens VF 369 Frs	Dominion VO ... 399 Frs	F/A 18 Korea VF ... 329 Frs	Motocross Madness VF ... 349 Frs
Sortilège des Anciens VO/VF ... 199 Frs	Civ. 2 Edition Limitée ... 399 Frs	F-15 VF ... 349 Frs	Urban Assault VF ... 349 Frs
	Deathtrap Dungeon ... 369 Frs	Myth PC/MAC VF ... 369 Frs	Sentinel Returns VF ... 349 Frs

VENTE PAR CORRESPONDANCE

48H CHRONO + Encaissement Uniquement à l'Expédition - Commandez et réglez par CB au

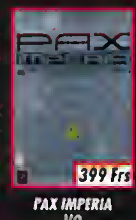
01 43 14 04 49

3615 CYBERVISION

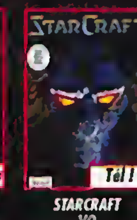
http://www.cybervision-info.com

MAC


399 Frs — UNREAL — EXCLU CYBERVISION


399 Frs — PAX IMPERIA VO

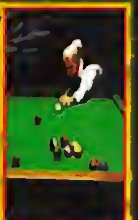

349 Frs — 11th HOUR VO


Tél ! — STARCRAFT VO

AUTRES TITRES MAC :
- Carmageddon VO ... 399 Frs
- Diablo ... 349 Frs
- X-Files VF ... 369 Frs
- Shadow Warrior VO ... 349 Frs
- FA 18 Korea VO ... 449 Frs
- Duke 3D VO ... 349 Frs
- Z ... Tél !!

AUTRES TITRES MAC : TÉL !!

CADEAU ! POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM : LE JEU VIRTUAL SNOOKER OFFERT !



(Simulation de billard - valeur : 99 Frs) Dans la limite des stocks disponibles

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant." LES PRIX SONT DONNÉS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

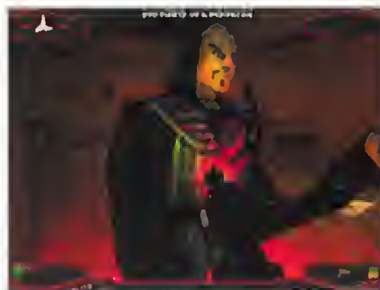
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal .... Ville ....
Règlement par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○
N° ___/___/___/___ Date d'exp.__/__ Signature :

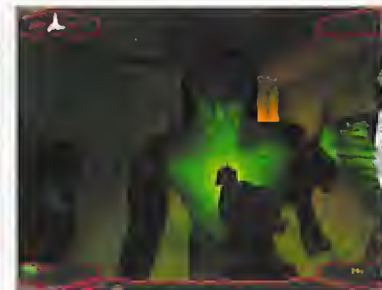
PRODUIT(S)	PRIX
❒ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❒ ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)	60 Frs
❒ Pour 2 jeux achetés : VIRTUAL SNOOKER OFFERT !	CADEAU !
TOTAL	

Joystick

■ JOUABLE SUR **P200 OU P166** ■ EDITEUR **MICROPROSE** ■ DÉVELOPPEUR **MICROPROSE USA**
■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **SEUL OU EN RÉSEAU**

C'est bien connu : les Klingons ne sont pas des bâtisseurs. Ce sont de fiers guerriers, un peu soupe au lait. Quant à construire une base, autant demander au groupe Metallica de se mettre à la polka.





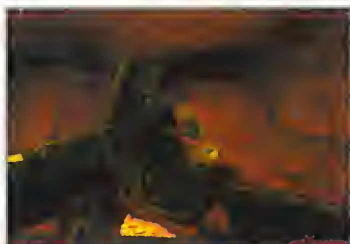
Klingon Honor Guard

Doom-like pour tous joueurs - PC CD Rom



TIPS TECHNIQUE

Les cheat'codes, véritable bénédiction quand on en a marre d'errer dans les limbes :
allamma : met les munitions à bloc.
ghost : rend immatériel.
fly : fait voler.
restartlevel . redémarre le niveau.



▲ *Toujours bien pénible : l'arme qu'il faut recharger tous les cinq coups.*



▲ *Là, il a les yeux rouges, mais c'est à cause du flash.*

Et faire ça à partir de cette merveille qu'est le moteur d'Unreal, c'est tout de même bien du gâchis. Klingon Honor Guard n'est pas un mauvais jeu, non. Juste un Doom-like de plus, moyen, qui ne sort pas du lot. Monstres, animations, explosions sont graphiquement réussis et certaines morts sont délicieuses ; par exemple, quand ces faces de tortue de Klingon, soufflés par une déflagration, se vaporisent littéralement avec un air crétin et vaguement étonné. Les bruitages jouent également en faveur du jeu.

Mais les armes, au nombre de dix évidemment, ne recèlent pas de surprise : un gros flingue, un p'tit flingue, c'est l'heure de l'apériflingue. Dague, pistolet à énergie, catapulte à Shuriken, lance-flammes, etc., jusqu'à l'arme ultime qui désintégre une belle zone dans un joli blast nucléaire. Enfin les décors sont ternes, l'ambiance n'est pas vraiment captivante, le rythme est mollasson et, surtout, les cartes sont mal fichues. Il faut ainsi souvent retourner sur ses pas pour chercher quelle porte on vient de déverrouiller en appuyant sur tel bouton. Un génial principe ludique sur lequel tout le jeu est axé : chercher la porte. On se retrouve à errer dans un niveau totalement nettoyé façon «Monsieur Propre s'est acheté une Kalachnikov», pas âme qui vive, des cadavres jonchent le sol un peu partout... il ne vous reste plus qu'à chercher, chercher à en devenir chèvre, chercher où peut bien se trouver ce bon dieu de passage secret que vous venez de déverrouiller. Comme cela ne suit aucune logique et comme les lieux se ressemblent, cette partie du jeu, sorte de devinette absurde, peut s'étaler sur des heures. Pire, vous pouvez très bien franchir ce passage sans même vous en rendre compte, rien ne vous signalant par exemple : «Vous déverrouillez la porte». Remarquez, les plus à plaindre sont sûrement les Klingons qui habitent cette base, érigée par les Shadocks, dans laquelle, pour entrer chez soi, il faut briser un ventilateur se trouvant à un bon kilomètre de là et derrière lequel se trouve un bouton qui ouvre le couloir menant à leur palier. Alors non, téléportation !



monsieur pomme de terre



\+ Quelques belles animations, quelques chouettes bruitages
\- Les niveaux dessinés par les Shadocks

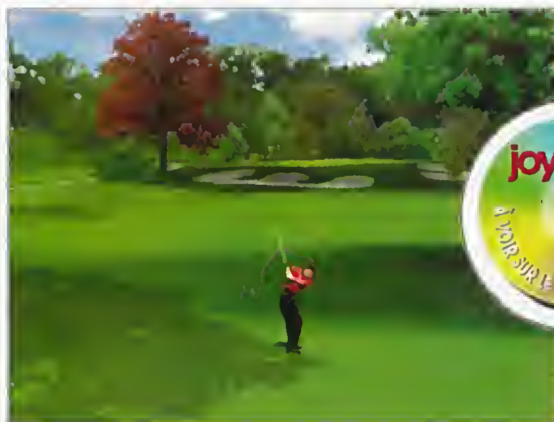
EN DEUX MOTS

Un Doom-like médiocre, un de plus. Ses créateurs comptent vendre leur jeu en tirant parti de l'aura de Star Trek. Mais les joueurs ont repéré depuis belle lurette que de tels produits sont bien souvent faibles.

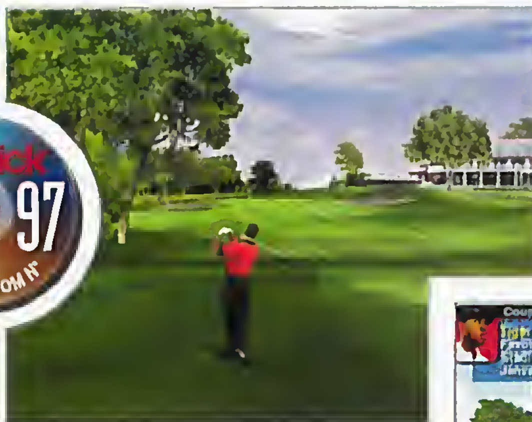
TECHN.	DESIGN	INTERET
65	78	75

■ JOUABLE SUR P166 32 MO RAM ■ ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
■ DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	4





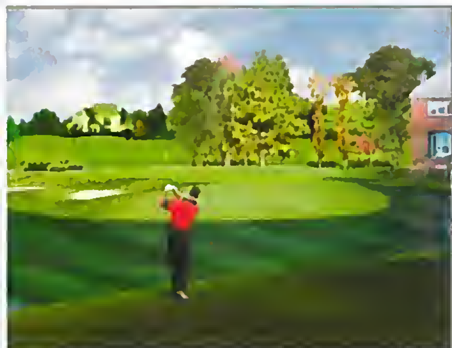


Une star et un jeu ne sont pas la garantie d'un bon produit. Electronic Arts en fait la dure expérience.

Tiger Wood

Golf pour tous joueurs - PC CD-Rom

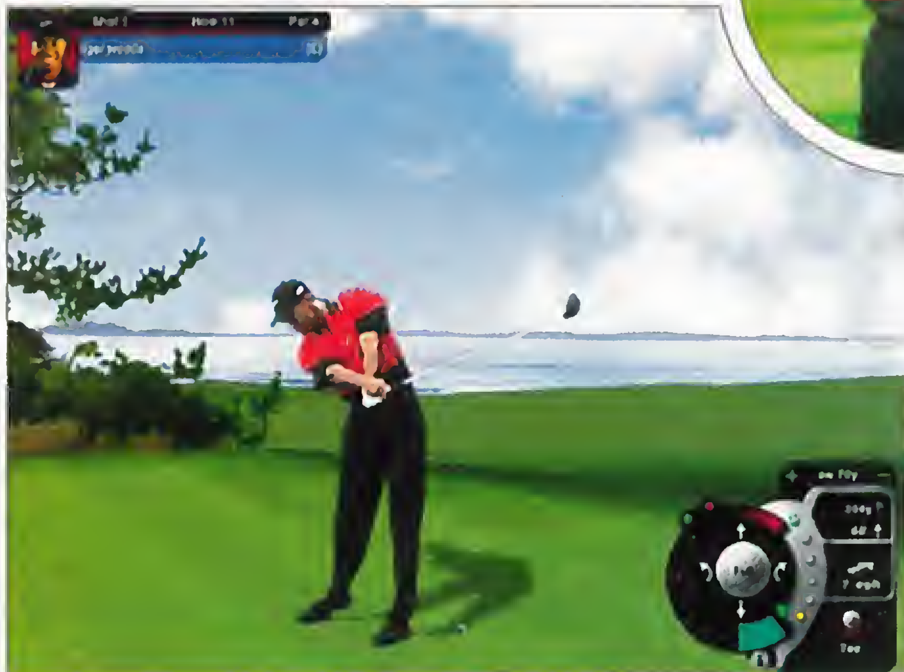

Représentation de la position, de la différence de taille et de la pente...


▲ Huit golfeurs sont proposés, mais le joueur peut créer le sien et lui donner les caractéristiques qu'il désire.

« Le premier jeu de golf supportant l'accélération 3D.» Bel argument de vente. Vanter les prouesses techniques d'un jeu pour réussir à le vendre permet de faire l'impasse sur son intérêt. Et celui-ci, en dehors de la présence en 3D du jeune Tiger Wood, en manque singulièrement. Il fait même pâle figure comparé aux autres produits trouvés sur le marché. Le tutorial est complètement absent. Vous aviez rêvé de prendre des cours particuliers avec Tiger ? Passez votre chemin. Il y a bien un mode entraînement. Mais là, une seule et unique petite voix off vous conseille sur la manière d'aborder les trous des 3 circuits. Si vous n'avez jamais touché à un club, vous vous sentez un peu perdu. Aucune démonstration pour vous apprendre à vous en servir. Maître Wood apparaît, de temps en temps, dans les 8 autres modes de jeu. Il daigne enfin vous éclairer d'un de ses rares conseils, alors que vous jouez depuis plus d'une heure. J'exagère un peu, certes, mais le nombre de ses apparitions en vidéo sont infimes. Ce soft vous offre l'image de Tiger dans tous les sens. Pour le voir bouger ou même parler, c'est un autre problème. Electronic Arts a payé certainement une fortune pour posséder l'image du golfeur. Mais apparemment, pas assez pour posséder une image animée. Techniquement, les programmeurs ne se sont pas cassé la tête. Les animations sont fantomatiques. Le changement d'angle de caméra n'est pas immédiat. Les actions sur le golfeur sont limitées (impossible de placer ses pieds). Sans carte accélératrice, vous avez droit à de multiples ralentissements rendant la partie injouable. La présentation des 3 circuits est passée à la trappe. Même la musique – morceaux préférés de Tiger Wood – fait triste mine. Les deux, trois chansons présentes passent en boucle. Dans ce cas, autant s'en passer. Se servir de l'image de marque d'un golfeur pour créer un soft est tout à fait acceptable. Mais encore faudrait-il que le joueur sente la patte du maître, et que le produit n'ait pas à pâtir d'un manque de moyens financiers évident. Ici, l'autel 3D est empli d'effigies du dieu absent, et le service du prêtre n'arrive pas à y pallier.

Kika





+ Gagner de l'argent par des concours online.
- Les rares conseils de Tiger.
- Les animations encore plus rares.

EN DEUX MOTS

Le produit n'offre pas toutes les richesses de ses concurrents. On doit se contenter de l'image de Tiger Wood. Si ce n'était le concours organisé sur le Net, avec des prix en bons billets verts, il n'intéresserait même pas les amateurs.

TECHN 63 DESIGN 66 INTERET 64

Tests Brefs



Hedz

Arnaque de bas étage pour pigeons d'élevage - PC CD-Rom

Là, face au petit bonhomme sautillant à tête interchangeable que j'incarne, j'ai la preuve que Dieu est mort. But du jeu : tirer sur les autres et résister nerveusement aux innombrables bugs. Par exemple, en ce moment, mon affichage est flingué et j'entends toujours la musique, bien que j'aie quitté le programme. Sueurs froides. Je déménage sur la bécane de Fish. La cadence des bugs devient dès lors inhumaine, presque un différent toutes les cinq minutes. Remarquez, bugs ou pas, c'est de toute façon déplorable. C'est plus un virus qu'un jeu, un projet destructeur financé par Saddam Hussein. Je persévère pourtant. En solo, l'ennui est sans limite. En réseau, silence nerveux. Bob Arctor passe dans mon dos, mate l'écran et lâche : «Ce jeu te baise, pom». Il a raison. Il faut tirer sur les autres, en réseau. C'est ça le jeu. Et dire que d'après les previews, ça semblait rigolo. Tout rentre finalement dans l'ordre quand je le désinstalle. Voyons, voyons, petit jeu... quelle note vais-je donc te mettre ? Pensons à un chiffre entre 5 et 80...

monsieur pomme de terre



TOURNE SOUS WINDOWS 95
JOUABLE SUR P133
ÉDITEUR HASBRO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR VIS INTERACTIVE
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 À 8

TECHN. 05 DESIGN 05 INTÉRÊT 05

Afrique

Add-on pour Flight Simulator pour possesseurs de FS-6 ou FS-98 - PC CD-Rom

Afrique est l'un des plus gros add-on commerciaux, puisqu'il ne propose pas moins que le continent africain dans son ensemble et, plus particulièrement, quatorze régions détaillées. C'est ainsi que le joueur ébahi pourra survoler des endroits mythiques tels que le Caire, Le Cap (j'ai cru voir la centre de détention de Nelson Mandela grâce à la finesse du décor), et une flopée de parcs naturels où l'on voit des éléphants en 2D et les sprites des zèbres gambader sur place. Sinon l'aspect graphique est moyen, la topographie vraisemblabla et le manuel vraiment bien rédigé. L'installation est assez simpla, et il suffira de déclarer les scènes comme actives dans Flight Sim 98. Malgré cela, le fait de davoir installer les régions une par una est plutôt contraignant. Cet add-on ne marquera pas l'Histoire, mais pour les fanas du coin...

Bob Arctor





TECHN. 50 DESIGN 60 INTÉRÊT 60

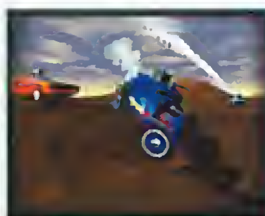
TOURNE SOUS WINDOWS 95
JOUABLE SUR P200 64 MO RAM
EDITEUR MICRO APPLICATIONS
DÉVELOPPEUR MICRO APPLICATIONS
TEXTES ET VOIX VF

BUDGET

PAR WANDA

Avis aux joueurs n'ayant pas de fortune personnelle

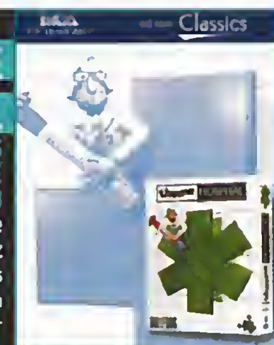
Aujourd'hui, j'ai appris un nouveau truc, alors je vais vous le faire partager. C'est d'ailleurs ce que j'aime dans ce métier : il justifie de façon magistrale mon insatiable curiosité. Il me suffit d'être naturellement curieuse, pour que tout le monde me trouve très «pro». C'est pas cool, la vie ? Bon, là je sens que Cyrille a envie de rajouter un truc qui tue, du genre : «Si tu pouvais être tout aussi naturellement ponctuelle pour rendre tes textes...», et je vais vite changer de sujet. J'ai donc appris aujourd'hui pourquoi les jeux Empire (exemple : Flying Corps), qui sont habituellement distribués en France par Ubi Soft, ne sortent pas dans la Collection Classique d'Ubi, mais dans la gamme Replay de GT Interactive. C'est parce qu'Empire est distribué aux États-Unis par GT et que les gammes budget se décident parfois au niveau international. Mais pas toujours non plus. Alors rien ne sert d'apprendre par cœur qui fait quoi dans chaque coin du globe (ouf !) Et puis parfois, les titres changent de mains parce qu'untel a été vendu à tel autre, qui du coup a récupéré tous les vieux titres du premier. Exemple : Westwood, qui sort du giron de Virgin pour rentrer dans celui d'Electronic Arts, et dont les prochains jeux budget sortiront en gamme Classics et non en White Label. Mais la plupart du temps, c'est encore plus simple : il suffit qu'un éditeur renégocie ses accords de distribution pour que tout change. Bref, tout ça pour dire que si vous êtes du genre observateur, il doit y avoir des fois où vous ne devez pas tout comprendre. Eh bien, rassurez-vous : moi non plus.



INTERSTATE '76

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 166 + CARTE 3D

À tout seigneur, tout honneur : ambiance d'enfer, action immersive comme pas deux, plaisir de blaster, ivresse de la conduite, musiques de folie, scènes cinématiques à tomber par terre... Interstate est un jeu culte de la rédac, aussi délirant que son créateur (voir reportage Interstate '82). Un petit bijou signé Activision (Joy n° 86).



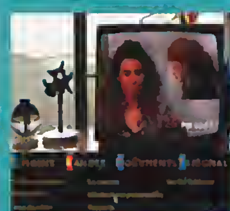
THEME HOSPITAL

GAMME CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 99 F, PENTIUM 133

Theme Hospital, c'est comme une auberge espagnole. Si vous y allez avec l'envie de rire du malheur des autres, vous pourrez vous en donner à cœur joie. Que dis-je ? Y participer activement ! Plus vous serez vicieux, plus le jeu vous le rendra. Sinon, passez votre chemin. Bref, Theme Hospital est à mi chemin entre insupportable et génial. (Joy n°80)

IN THE FIRST DEGREE

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 133



Malgré son «grand âge» - deux ans, et on trouve ça déjà vieux : mais où va-t-on ? - In the First Degree n'a rien perdu de ses qualités. À mi-chemin entre jeu et épisode de série télé, genre «La Loi de Los Angeles», il jongle savamment entre séquences vidéo interactives et vidéos d'ambiance. C'est d'ailleurs probablement ce côté «vidéo» qui lui permet de garder son charme. Et puis, un jeu où il faut être gentil avec les journalistes, ça ne se démode jamais... (Joy n° 66)



LBA 2

GAMME CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 99 F, PENTIUM 133

Notre ami Frédérick Raynal qu'on aime - ouais, je sais, c'est con, mais je ne peux pas m'empêcher d'avoir un faible pour le talent à la française - nous a pondu là un petit chef-d'œuvre de gameplay et d'ambiance bon enfant. (Joy n° 83)

FLYING CORPS

GAMME REPLAY DE GT INTERACTIVE, 99 F, PENTIUM 133 + CARTE 3D



Dans la catégorie «simulateur d'avions de la Première Guerre mondiale», le choix est loin d'être pléthorique : Flying Corps, Red Baron 2 et... c'est tout. Tous les deux se disputent la première place dans le cœur de nos pilotes maison (ils sont quand même trois ici à avoir le brevet, sans compter les accros non-brevetés). Mais puisqu'un seul titre est dispo en petit prix et qu'il est excellent - Rowan Software oblige - ça a le mérite de nous éviter les états d'âme. (Joy n° 79)

N E W S 3 D

PAR MATHILDE REMY

ECTS et 3D

Il y a deux ans, à l'E3, tous les PC de démonstration arboraient un logo jusqu'alors inconnu : 3Dfx. Le Glide faisait son entrée. La légende 3Dfx naissait. À Londres, en cette fin d'année 98, le logo TnT fleurissait sur tous les stands, pendant que chez S3, 3Dlabs, Microsoft, Videologic et 3Dfx, les rendez-vous avec les constructeurs, la presse, et surtout les développeurs s'enchaînaient à des cadences infernales. Les deux grands absents du salon étaient les deux Canadiens : ATI et Matrox.



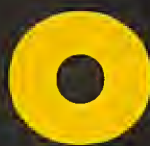
La nouvelle génération de processeurs 2D/3D est monstrueusement prometteuse. Ne croyez pas qu'il s'agisse d'un effet de style : les technologies mises en œuvre sont vraiment monstrueuses. Souvenez-vous du temps de Doom et de Alone in the Dark. À cette époque, les développeurs nous révélaient les capacités matérielles de nos bécanes. Aujourd'hui, c'est exactement l'inverse. Direct3D 6 et les derniers chipsets 3D sont terriblement en avance sur l'imagination des programmeurs - à quelques exceptions près, évidemment. À tel point que le succès d'une technologie 3D repose autant sur ses qualités intrinsèques que sur ses relations avec les développeurs. Le premier à l'avoir compris a été 3Dfx, et c'est encore une des clés de son succès. Il n'est pas un salon, pas une table ronde, pas une convention de programmeurs où 3Dfx n'envoie un ou plusieurs de ses «évangélistes». Le seul problème, c'est que si le Glide reste encore beaucoup plus facile à programmer que Direct3D, ce dernier l'a maintenant dépassé en richesse. Il faut dire que depuis que Billou a mis en place son armada DirectX, l'effet raz-de-marée s'accentue de jour en jour.

Il est quand même incroyable, ce Billou. Tout ce qu'il entreprend a un caractère tellement démesuré, tellement fou, qu'il finit presque par en être humain. 500 personnes travaillent actuellement sur DirectX, la moitié au développement des API, l'autre aux relations développeurs et constructeurs - les fameux «évangélistes», qui sont en contact permanent avec quelque 200 ou 300 boîtes de hardware et 5 000 à 6 000 développeurs. C'est tout simplement énorme. L'idée que tant de personnes bossent pour que nos jeux de Noël soient plus beaux que ceux de l'an dernier, ça me dépasse un peu quelque part. Mais bon, le résultat n'en est pas moins là. Direct3D est de plus en plus performant, de plus en plus reconnu, de plus en plus universellement exploité, de plus en plus planétairement supporté.

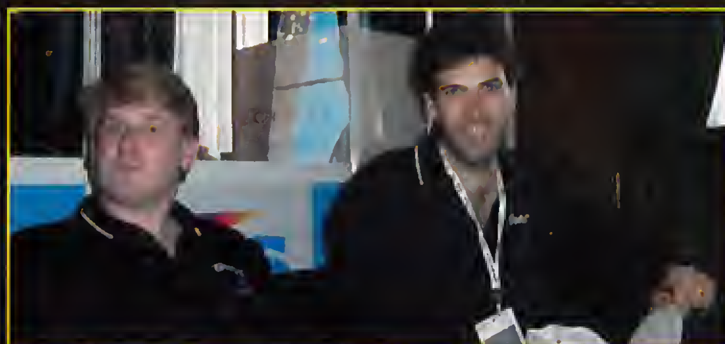
Bon nombre de développeurs continuent cependant à ne jurer que par le Glide. À tel point que les évangélistes de 3Dlabs m'ont avoué avoir recours à de vraies ruses de guerre pour les amener à Direct3D 6. Exemple : le bump mapping, qui s'annonce comme l'évolution la plus marquante de l'année, ne suscite pas l'engouement général autant qu'il le devrait. La possibilité de rajouter du relief aux textures offre pourtant des perspectives hallucinantes : des visages expressifs, des muscles qui jouent, des vêtements qui n'ont plus l'air de carcans... Eh bien, non, certains n'y pensent même pas. Pourquoi ? Parce qu'ils développent d'abord leur jeu sous Glide - qui, rappelons-le, est à l'origine un outil de développement - et que le Glide ne permet pas de faire du bump mapping de façon simple. Qu'à cela ne tienne ! Pour convertir les réticents, les p'tits gars de 3Dlabs n'hésitent pas à leur expliquer comment faire du bump mapping sous Glide. Une fois qu'ils auront succombé, il ne leur restera plus qu'à réaliser qu'ils peuvent le faire aussi simplement et pour un résultat beaucoup plus rapide sous D3D, et le tour sera joué.



Microsoft transforme le PC en console



Outre l'arrivée de DirectX 7 pour mai-juin de l'année prochaine, dans lequel on verra les premiers bénéfices de l'accord Fahrenheit avec SiliconGraphics, Microsoft nous a annoncé l'application qui tue : le Windows Game Manager. Cette technologie, qui devrait nous être livrée courant 1999 (avec Windows NT 5, si celui-ci ne traîne pas trop), permettra aux jeux développés pour elle de se lancer aussi facilement que sur une console. Toute la partie installation, en particulier, sera complètement escamotée au profit d'un système de mise en cache identique à celui d'Internet Explorer. Quant à la configuration des périphériques de jeu et à la configuration graphique, elles aussi seront automatiquement prises en charge par le système. Bref, on n'aura plus qu'à mettre un CD et à jouer. Vous imaginez la révolution ?



Mike Gamble, évangéliste technique, et Kevin Bachus, chef de projet DirectX, nous ont tout raconté sur DirectX7, et 8, et OpenGL, et... On vous reparlera de tout ça très bientôt.

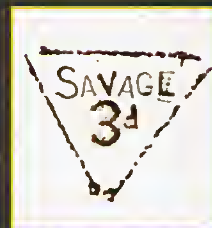
Le rush de Noël

Les sorties du Savage 3D, du Permedia 3, du Rage 128 et de la PowerVR SG ont toutes été repoussées à novembre-décembre. Chez Videologic, trois départements travaillent en parallèle : la technologie Dreamcast, le chip pour les intégrateurs, et la carte pour les joueurs. Pour répondre aux grosses contraintes imposées par la sortie imminente de la Dreamcast et pour ne pas louper les marchés OEM de Noël, Videologic avait jusqu'à présent mis l'essentiel de ses ressources sur les deux premiers départements. Mais ils s'occupent maintenant de nous. Il était temps ! Chez ATI, ils annoncent la Rage 128 Fury (voir Joy 96), une carte 2D/3D utilisant une technique de tri-cache (pixel cache, texture cache, vertex cache) optimisée pour DirectX 6 et OpenGL 1.2, et comportant 32 Mo de mémoire pour environ 1 800 francs.







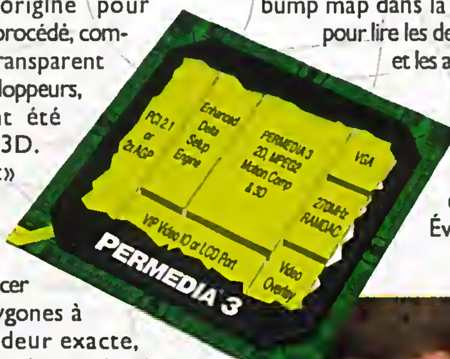


Le Permedia 3

La sortie du Permedia 3 ayant encore été retardée, j'ai craqué. J'ai profité de mon passage en Angleterre pour rendre visite à 3Dlabs, dont les labos se situent justement dans la banlieue de Londres. Résultat, après avoir halluciné sur le TnT à l'E3, après l'avoir attendu tout cet été, je ne rêve plus que du Permedia 3. Ces constructeurs vont finir par me rendre folle.

Comme on vous le disait le mois dernier, le Permedia 3 est un chipset 2D/3D qui supportera intégralement Direct3D 6, ainsi qu'OpenGL 1.2 et ses extensions multi-textures. Il aura un RAMDAC interne de 270 MHz (!) et sera fabriqué en technologie .25 micron. Sa fréquence devrait se positionner quelque part entre 100 et 150 MHz, ce qui le situera d'emblée au-dessus du TnT (du moins dans sa première version à 90 MHz) et au moins au même niveau que le Rage 128 (toujours dans sa première version, annoncée à 100 MHz). Les cartes seront livrées en standard avec 16 Mo de RAM, cadencée à la même fréquence que le processeur. Si 3Dlabs atteint son objectif de 125 MHz, le résultat devrait carrément dépoter. Cela dit, comme la RAM capable de supporter plus de 125 MHz est super attendue par tous les constructeurs, le prix des premières cartes devrait méchamment s'en ressentir (genre plus près de 2 500 que de 1 500 F, à vue de nez). Et voilà mon rêve qui en prend un coup !

Sur le plan qualitatif, le Permedia 3 n'est pas en reste. Outre l'incontournable Delta Geometry Setup (le calculateur maison de 3Dlabs), il intégrera deux unités de rendu des textures, trois unités de mélange des textures et une unité dédiée au bump mapping. Un vrai sapin de Noël, quoi. Rien qu'avec ça, le Permedia 3 sera capable de réaliser en une seule passe jusqu'à 8 opérations simultanées ! Mais ce n'est pas tout. Comme tous les constructeurs, 3Dlabs a rajouté ses petites recettes perso à la soupe commune, notamment la Virtual Texture Memory, qui permet d'utiliser la RAM vidéo comme tampon. Du coup, le Permedia 3 bénéficie à la fois de la rapidité de la RAM vidéo, et de toute la mémoire centrale pour stocker les grosses textures (véritable goulot d'étranglement sur les jeux tels qu'Unreal). Développé à l'origine pour OpenGL, ce procédé, complètement transparent pour les développeurs, a également été adapté à D3D. Autre «truc» maison : un Z-buffer non linéaire qui permet de placer tous les polygones à leur profondeur exacte, quelle que soit leur taille, chose que personne ne sait faire aujourd'hui (et qui explique que les arrière-plans ne soient pas toujours très nets).



Avec le Permedia 2, 3Dlabs ciblait les stations de travail d'entrée de gamme, et le résultat était déjà très intéressant pour les jeux. Pour le Permedia 3, ils se sont clairement attaqués au jeu. Tous les joueurs de la société ont basculé dans l'entité Permedia, qui s'est construite selon la méthode Glint : un travail conjoint et simultané des équipes software (drivers) et hardware, les uns bénéficiant des idées des autres et vice versa. Comme 3Dlabs est à l'origine un labo de 3D haut de gamme, je ne vous raconte pas le nombre de petits génies qu'on rencontre là-bas. À quoi reconnaît-on un vrai petit génie ? Au fait qu'on comprenne tout ce qu'il nous explique. Sans blague, là-bas, tout me paraissait d'une simplicité incroyable. Utiliser les deux channels alpha des textures pour faire du bump mapping, en stockant la texture de base et la bump map dans la même texture, pour lire les deux channels alpha et les appliquer en décalé afin d'obtenir le relief ? Faire implémenter ça en hard dans le chipset ? Pffff... Évident !



Chez 3Dlabs, c'est au microscope que se fait la première vérification des cartes qui arrivent de l'usine. Le gars, là, avec son petit fil jaune au poignet (anti électricité statique), il mate un Glint, le haut de gamme de la 3D.

DOSSIER

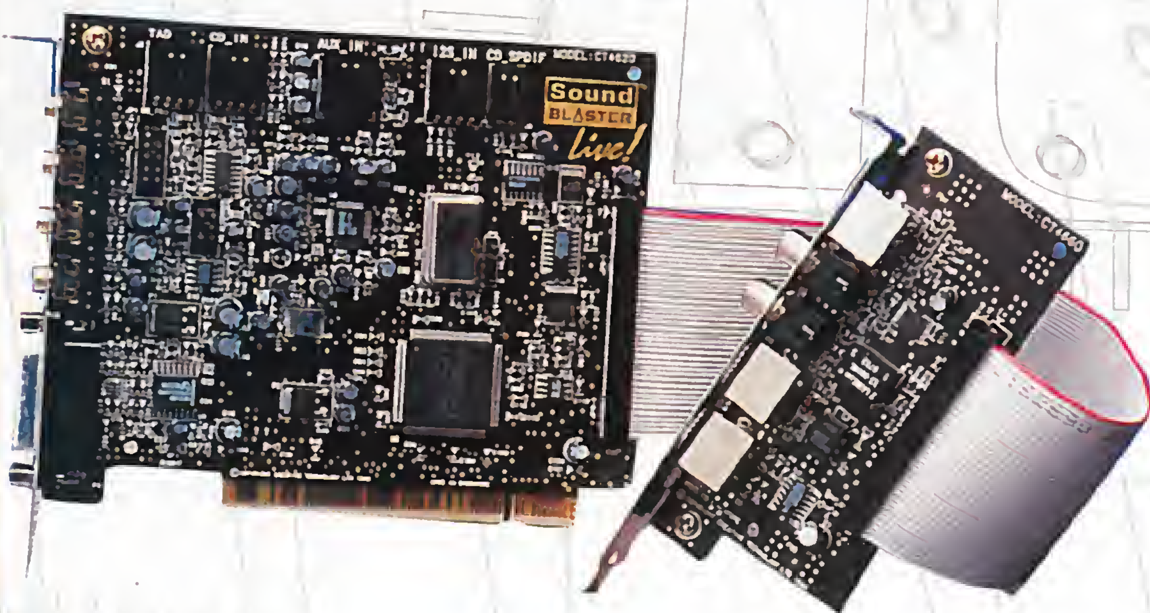
PAR STÉPHANE QUENTIN

Côté image, on s'en prend plein la gueule avec Direct3D et toutes ses cartes accélératrices mais, côté son, c'était un peu morne plaine. Creative Labs revient donc en force avec un produit qui comblera avant tout les joueurs.

Creative Labs Sound Blaster Live



Des tympans tout en 3D





Vous pouvez définir en temps réel la disposition dans l'espace de n'importe quelle source audio (Midi, Video, Wav, CD, entrée numérique, MP3,...). L'effet est saisissant.

Bien plus qu'une carte, Creative Labs annonce un nouveau standard son pour le monde des jeux et des applications multimédia (DVD, audio, vidéo...). Depuis le standard Sound Blaster, apparu fin années 80, le monde du son des jeux PC avait en effet peu évolué. Néanmoins, depuis environ 2 ans, chaque constructeur y va de sa technologie de positionnement 3D. Certes, il est impossible de réellement positionner le son 3D avec simplement 2 enceintes. Et, à l'image des cartes 3D, seule une librairie standard de développement (API) peut pérenniser l'investissement dans le hardware. Creative a donc pris le problème à l'envers et a commencé par racheter Cambridge, une société spécialisée dans les enceintes, et a demandé aux développeurs de jeux ce dont ils avaient besoin.

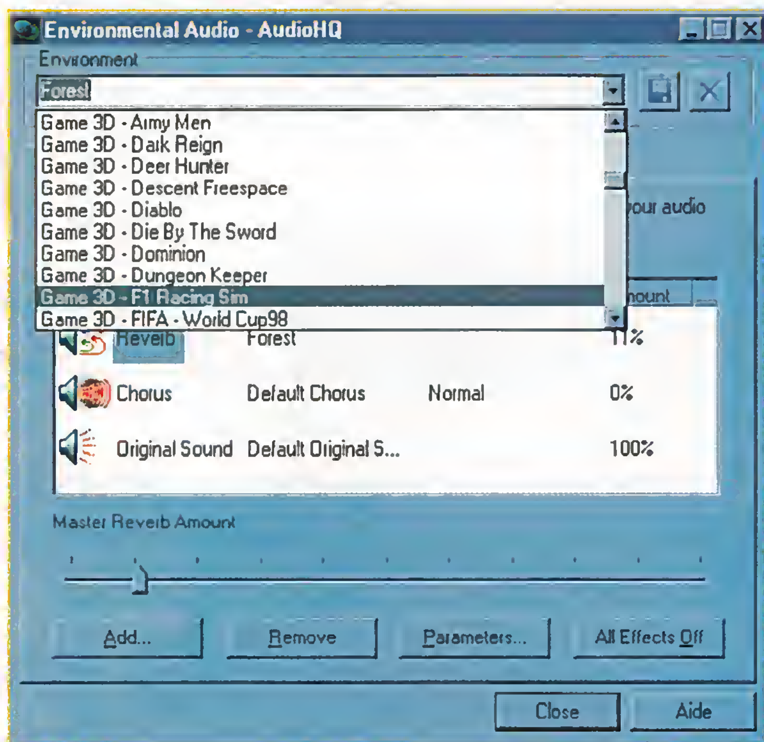
De tout ça est né l'«Environmental Audio» (EA), un système audio comprenant une carte audio accélératrice PCI, 4 enceintes plus un caisson de basse (PC Works FourPointSurround), ainsi qu'une librairie et des outils de développement portant le doux nom d'EAX (Environmental Audio eXtensions).

Ça sert à quoi ?

La carte de l'ensemble Sound Blaster Live ! offrant un son numérique 32 bits 48 KHz, celle-ci est donc architecturée autour du dernier processeur EMU 10K1 (un des plus performants à ce jour) dont la puissance est équivalente à un P200 MMX. Ce processeur accélérateur DirectSound propose des fonctionnalités bien plus avancées que DirectSound 5.2 (actuellement le plus récent disponible) comme les effets temps réel (écho, reverb, flanger, chorus...) et surtout de gérer le son comme une composante 3D dans une scène. De plus il autorise 512 voix de polyphonie et 32 voix 3D alors que DirectSound n'en gère que 8. On le constate, Creative a donc pris un peu d'avance sur ses amis de Seattle et il ne fait aucun doute, devant l'engouement des développeurs (Kalisto, Epic, Rage

La nouvelle barre de tâches que la Sb Live ! ajoute à Windows permet d'accéder à tout l'Environmental Audio en quelques clics.





Les environnements que Creative a déjà enregistrés sont modulables et vous pouvez les adapter à l'acoustique de votre pièce.



Software, Milestones, Electronic Arts... plus de 100) que les petits gars de Billou vont s'empresser d'intégrer cette technologie à leur future mouture de DirectSound. Concrètement, à chaque jeu est associé un environnement sonore particulier (la carte est livrée avec des environnements pour des titres déjà sortis). Imaginez : vous jouez à F1 Racing ou à Ultimate Race Pro et, lorsque vous passez dans un tunnel, les sons ont un effet de réverb et vous «entendez la position» de chaque concurrent... génial, non ? Vous allez me dire que ça existe déjà. Exact. Mais là où l'EA est aussi fort, c'est qu'il faut très peu de temps aux développeurs pour l'implémenter (quelques jours pour Ultimate Race Pro d'après les coyotes de Kalisto), puisque le système gère les effets en temps réel (il ne s'agit que de quelques fonctions d'appel dans le code). De là à dire que Creative mâche le boulot des développeurs, il n'y a qu'un pas que je saute allègrement.

La carte comprend également une comptabilité General Midi, les améliorations des SoundFonts de Creatives (un système de banque de sons pour la création musicale).

En revanche, la carte utilise la mémoire du PC pour charger les banques de sons (jusqu'à 32 Mo), mais cela permet d'avoir des échantillons d'excellente qualité.

En connectique la carte dispose de 2 sorties (front et back) pour plusieurs haut-parleurs (2 à 4), un connecteur numérique pour 8 haut-parleurs à la norme Creative et pour un futur décodeur Dolby AC3 (pour les DVD Vidéo) et, pour les musiciens, une entrée et une sortie SP-DIF... Effectivement, la carte n'est pas décodeur Dolby AC3, mais Creative propose, grâce à l'EA, un environnement audio pour les DVD-Vidéo qui est très correct. Enfin, notons la présence fort opportune d'entrées/sorties Midi différenciées du port joystick, ce qui évitera aux utilisateurs multiclassés (compétence joueur, forceFeedBack et musicien) de jongler avec les câbles.

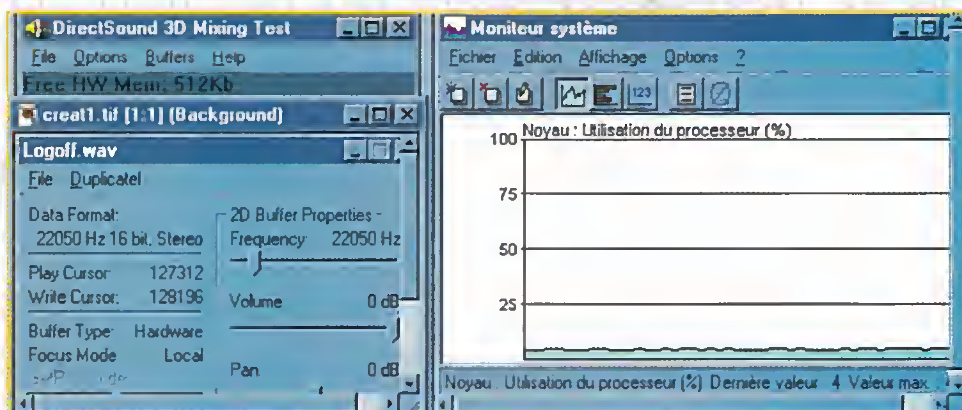


Creative démocratise le son 3D

En bref, voilà donc un produit révolutionnaire pour les jeux, surtout pour un prix de 1 490 F TTC pour la carte seule qui est tout de même fournie avec Unreal à la norme EA, Sound Forge XP 4.0, Cubasis AV (séquenceur + Direct to Disk), le tout au prix de 1 790 F TTC pour le kit complet, avec les 4 enceintes plus caisson de basse . À ce prix on peut dire que Creative propose la meilleure solution tant hardware que software en matière de son sur PC.



L'ensemble PC Works FourPointSurrond comprend 4 satellites, 2 trépieds pour les enceintes arrières et un caisson de basse.



Un autre point essentiel des cartes son PCI et DirectSound est la prise en charge total du son par la carte. Ceci libère les ressources processeur et améliore la fluidité graphique des jeux d'environ 10 à 15 %.

+ La carte son qui introduit un nouveau standard son.
L'accélération Direct Sound.
L'entrée et la sortie SP-DIF.
Rapport qualité/prix (Kit d'enceinte + carte).

− Non, vraiment je ne vois pas.

Rapport qualité/prix 18

NOTE GLOBALE 19

PAR STÉPHANE QUENTIN

Le Glide en 2D

Le mois dernier, la 3Dfx Banshee ne nous avait pas vraiment emballés par manque de drivers Glide. Aujourd'hui, nous avons enfin pu tester la compatibilité Glide du Banshee, et le résultat est excellent. Sur tous les nouveaux titres disponibles que nous avons eus entre les mains (Grand Prix Legends, Speed Buster, Unreal...), la compatibilité est sans faille avec des performances supérieures à celle d'une Voodoo II.
Le Banshee est le dernier processeur de chez 3Dfx, qui associe à la fois 2D et 3D.

Les performances sont bonnes dès les petites configurations, car la technologie 3Dfx dépend très peu de la puissance CPU. De plus, c'est la carte qui, à l'heure actuelle, possède la gamme de jeu la plus large, du fait de l'engouement des développeurs pour 3Dfx. C'est un excellent achat d'upgrade pour tous ceux qui souhaitent avoir les performances d'une Voodoo II sans payer de prix exorbitant. De plus, c'est la seule technologie véritablement éprouvée dans le monde des jeux. D'ailleurs, comme les Voodoo II, les constructeurs de cartes (Guillemot, Creative Labs et Diamond) ont tous une Banshee à leur catalogue. Les conseils pour le choix : le prix, mais également les jeux en Bundle.



Speed Busters, un jeu glide, est mieux supporté par la Banshee dans une résolution de (1024 x 768) qu'une Voodoo II.



+
- Carte qui supporte la plus grande ludothèque (Glide, Direct3D, OpenGL).
- Drivers optimisés pour le K6 II 3Dnow !
- Performances supérieures à une Voodoo II sur les jeux n'utilisant pas le multi texturing ([illegible]U).
- Rapport qualité/prix.
- Meilleur choix en version PCI.
- 16 Mo de RAM (la Voodoo II n'en a que 12).

−
- Moteur 16 bits (milliers de couleurs).
- Pas de mode SLI (couplage de 2 cartes pour presque doubler les performances : le point fort des Voodoo II).
- Ne gère pas toutes les nouvelles fonctionnalités de DirectX6 en hardware.

Décompression Mpeg2 : software.
Durée de vie : 6 mois.
Optimum à partir : du Pentium II 233 et K6 II 3Dnow ! 300.

GLIDE	
Compatibilité / Qualité visuelle	19
Rapidité	19
DIRECT3D	
Compatibilité / Qualité visuelle	15
Rapidité	16
OPENGL	
Compatibilité / Qualité visuelle	15
Rapidité	16
Rapport qualité/prix	18

NOTE GLOBALE **16**

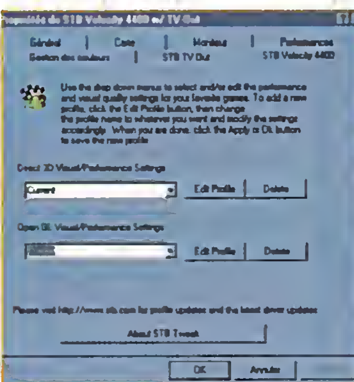
TnT La carte 3D la plus rapide du monde



STB nous a donc envoyé la version finale de sa Velocity 4400 en version AGP et PCI (!). La carte de STB, comme celle de Creative, comporte une sortie TV.

Les excellentes performances du mois dernier se sont confirmées, tant sous D3D que sous OpenGL, malgré la baisse de fréquence (pour des raisons de stabilité) du processeur de 95 MHz à 90 MHz. Les cartes à base de TnT sont légion (Creative Labs 3D Blaster TnT, Diamond Viper 550) et leurs prix devraient avoisiner les 1 500 F TTC. Les performances sont supérieures à celles d'une Voodoo II à partir du Pentium II 300 MHz, tant sous OpenGL que sous D3D. Les drivers fournis par STB pour sa Velocity sont parfaits (grâce au Tweaker) et permettent de régler le gamma, tant sous D3D que sous OpenGL. Ils permettent de créer des profiles de configurations pour améliorer les performances (type d'antialiasing, gestion de la taille des textures, auto mip-mapping...). Voilà donc la carte 3D la plus rapide du moment (en attendant le Rage 128 et les autres).







Expendable, de Rage Software, est l'un des premiers jeux à exploiter les nouvelles fonctionnalités de DirectX 6.

+
- Performances 2D et 3D hallucinantes.
- Première puce à exploiter véritablement les nouvelles fonctionnalités de DirectX6.
- Moteur Pipeline 32 bits.
- Unités de textures.
- OpenGL ICD (client complet).

−
- Fréquence du TnT réduite de 95 MHz à 90 MHz.
- Nécessite un bon PII pour être optimum.
- Pas de décompression Mpeg 2 hardware .

DIRECT3D	
Compatibilité / Qualité visuelle	18
Rapidité	18
OPENGL	
Compatibilité / Qualité visuelle	18
Rapidité	18
Rapport qualité/prix	17

Décompression Mpeg2 : software
Durée de vie : 1an
Optimum à partir : du Pentium II 300

NOTE GLOBALE **18**

NGC NEW GENERATION COMPUTER

NGC : 29, rue Cambronne 75015 PARIS M° Cambronne
TEL : 01.53.69.68.68 - FAX : 01.53.69.68.62

PERFECT computer : 142, bd Vincent Auriol 75013 PARIS M° Nationale
TEL : 01.45.83.15.55 - FAX : 01.45.83.31.37

LE RESPECT DE LA QUALITÉ...

ASUS MULTIMEDIA K6 3D

- Processeur AMD® K6-2 3D
- Boitier moyen tour 250W format ATX
- Carte mère ASUS P5A 512 Ko cache
- Mémoire 32 Mo SDRAM 100 Mhz
- Lecteur SONY 3"1/2 1.44 Mo
- Disque dur 5,1 Go Quantum fireball EL
- Lecteur CD-ROM ASUS IDE 34X
- Carte VGA ATI Xperte Work 4 Mo AGP
- Carte 3Dfx 8 Mo Voodoo 2
- Moniteur IIYAMA 15" MF8515GT
- Clavier Keytronic Phœnix 105 touches
- Souris Logitec
- Carte son Sound Blaster Vibra 16 PnP
- + HP 120W P.M.P.O. stéréo
- Microsoft Windows 98 (CD, installé+licence)

AMD® K6 3D 300 MHz **8980TTC**

AMD® K6 3D 333 MHz **9280TTC**

250 M² D'ACCUEIL A VOTRE SERVICE

NOS SERVICES

- **7 ans** d'expérience en France
- **Garantie 3 ans** main d'œuvre et 1 an pièces par retour atelier (Tous les moniteurs sont garantis sur site 1 an)
- Assistance téléphonique **6 jours sur 7**
- **250 m²** d'accueil à votre service
- Des devis réalisés sur place ou par téléphone
- Configurations **sur mesure** adaptées à vos besoins







ASUS MULTIMEDIA PII

- Processeur Pentium® II d'Intel
- Boitier moyen tour 250W format ATX
- Carte mère ASUS P2B 440 BX 100 Mhz
- Mémoire 64 Mo SDRAM 100 Mhz
- Lecteur SONY 3"1/2 1.44 Mo
- Disque dur 5,1 Go Quantum fireball EL
- Lecteur CD-ROM Asus IDE 34X
- Carte VGA ATI Xperte Work 8 Mo AGP
- Carte 3Dfx 8 Mo Voodoo 2
- Moniteur IIYAMA 17" A701GT 1600x1200 P 0,25
- Clavier Keytronic Phœnix 105 touches
- Souris Logitec
- Carte son Sound Blaster AWE 64 PnP
- Enceintes stéréo Altec Lansing
- Microsoft Windows 98 (CD, installé+licence)

PENTIUM II® 333 MHz **13680TTC**

PENTIUM II® 400 MHz **15680TTC**

Extrait Pièces Détachées

Tous nos prix sont T.T.C.

CARTES MERES SANS PROCESSEUR

ASUS P5A-B socket 7 AT 100mhz	680F
ASUS P5A-B socket 7 ATX 100mhz	720F
ASUS P2L-B pour CPU PENTIUM II AT.	780F
ASUS P2L97 pour CPU PENTIUM II ATX	820F
ASUS P2B 440 BX 100 Mhz ATX	1090F
ASUS P2B-S + CRTL SCSI Wide	2080F
ASUS P2B DS double processeur + SCSI Wide.	3150F

PROCESSEUR AVEC TECHNOLOGIE MMX

PENTIUM II 333	NC
PENTIUM II 350	NC
PENTIUM II 400	NC
PENTIUM II 450	NC
AMD K6 3D 300	NC
AMD K6 3D 333	NC
AMD K6 3D 350	NC
Ventilateur Socket 7	NC
Ventilateur Pentium II	NC

DISQUES DURS

3,2 Go IDE Ultra/DMA	980F
5,1 Go QUANTUM Fireball EL	1150F
6,4 Go Ultra/DMA	1280F
8,4 Go Ultra/DMA	1690F

MONITEURS (GARANTIE 1 AN SUR SITE)

15" SVGA 1024x768 P.0,28	1150F
SMILE 15" Cromaclear P.0,25	1550F
IIYAMA 15" MF 8515G P.0,26	1780F
SONY 15" Trinitron 100 ES P.0,25	2050F
SONY 15" Trinitron 100 GST P.0,25	2550F
SONY 17" Trinitron 200 ES P.0,25	3550F
SONY 17" Trinitron 200 GST P.0,25	3980F
SMILE 17" 1024x768 P.0,28	2180F
IIYAMA 17" S701GT P 0,26	3350F
IIYAMA 17" A701GT P 0,25	3650F
IIYAMA 19" S901GT P 0,26	5550F
IIYAMA 21" A102GT	8230F

US ROBOTICS FAX-MODEM

US ROBOTICS Winmodem 56000 interne	550F
US ROBOTICS 56000 Message Plus externe	1080F
US ROBOTICS 56000 K Message pro externe	1250F

CD-ROM ET CARTES SON

Lecteur CD-ROM ASUS 34X Max IDE	390F
Lecteur CD-ROM ASUS 40X Max IDE	550F
Lecteur DVD ROM Hitachi	880F
Carte Sound Blaster Vibra 16 PnP OEM.	220F
Carte Sound Blaster AWE 64 PnP OEM.	450F
Carte Sound Blaster AWE 64 GOLD	980F

CARTES VIDEO

MATROX Productiva G100 4 Mo AGP	350F
MATROX Millenium G200 8 Mo AGP	880F
ATI Xperte Work 8 Mo AGP	720F
ATI Xperte Play 8 Mo AGP	790F
ATI All in Wonder Pro 8 Mo AGP	1280F
ASUS AGP 740 8 Mo AGP	590F
MONSTER 3D Voodoo II 8 Mo PCI.	1280F
MONSTER 3D Voodoo II 12 Mo AGP	1850F

BOITIER AVEC ALIMENTATION

Mini tour 200W	250F
Moyen tour 250W + 1 ventilateur + afficheur	420F
Grand tour 250W + 1 ventilateur + afficheur	550F
Moyen tour 250W ATX	580F
Grand tour 250W ATX	790F

MEMOIRES

SDRAM 32 Mo	NC
SDRAM 64 Mo	NC

SCANNERS

Scanner Microtek Phantom 330 port //	890F
Scanner Microtek scanmaker 330 SCSI.	1250F
Scanner Microtek scanmaker 630 SCSI..	1650F
Scanner AGFA Snapscan 310	1380F
Scanner AGFA Snapscan 600.	2390F

IMPRIMANTES

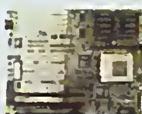
HP Deskjet 670 C	1380F
HP Deskjet 690 C+	1550F
HP Deskjet 720 C.	1950F
HP Deskjet 890 C	2450F
HP Laser 6 L	2850F
CANON BJC 4300	1250F
CANON LBP 660	1950F
EPSON Stylus couleur 600	1590F
EPSON Stylus photo 700	1790F
EPSON Stylus couleur 850	2550F
EPSON Stylus Photo EX.	3090F

CONTROLEURS SCSI

TEKRAM SCSI-2 DC-390 Ultra	480F
TEKRAM SCSI-2 DC-390F Ultra Wide	720F
ASUS SC-200 Ultra SCSI.	450F
ADAPTEC 2940 Ultra SCSI OEM	1050F
ADAPTEC 2940 SCSI Ultra Wide OEM	1450F
ADAPTEC 2940 Ultra Wide SCSI + kit	1580F

LECTEUR ET SAUVEGARDES

Lecteur disquette SONY 1,44 Mo	145F
Lecteur ZIP IDE Interne	650F
Iomega ZIP Externe port //	950F
Iomega ZIP + Externe port // et SCSI	1330F



1090TTC ASUS P2B 100 Mhz



680TTC ASUS P5A-B socket 7



1250TTC USR 56.0 MESSAGE PRO



390TTC CDROM ASUS 34X max



3650TTC Ilyama 17" A701GT



5550TTC Iiyama 19" S901GT



820TTC ASUS P2L97-AGP

Quick! Softs – Prix et caractéristiques modifiables sans préavis dans la limite des stocks disponibles. Sous réserve d'erreurs typographiques. Photos non contractuelles. Toutes les marques citées sont déposées par leur propriétaire resepectif. MMX™ est une marque déposée d'Intel Corporation.

BON DE COMMANDE

Consultez nos prix sur www.ngc-fr.com



à retourner à : NGC 29, rue Cambronne 75015 PARIS M° Cambronne

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

.... Tél. ....

DESIGNATION	QTE	Prix unit.	PRIX TTC
Règlement par : **Chèque** ☐ **Mandat** ☐	FRAIS DE PORT TOTAL A PAYER		

Vente par correspondance + livraison rapide : frais de port + 350 FTTC pour configuration et boitier, 80 FTTC pour les pièces détachées. Contre remboursement + 120 FTTC
Prix et caractéristiques techniques révisables sans préavis. Tarifs donnés à titre indicatif sous réserve d'erreurs. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

DOSSIER MATOS

PAR STÉPHANE QUENTIN

Glossaire 3D

Tous les termes de la 3D, tous bien expliqués, pour que vous ne soyez plus largué en lisant les tests de cartes 3D : c'est-y pas chouette ? Je vous l'avais promis dans le précédent Joy et je m'y suis collé. Oui, tout seul comme un grand. J'ai passé des nuits à me former chez Jojo, mon pote mathématicien. Je suis allé voler des cartes alpha et des démos secrètes un peu partout dans le monde, rien que pour prendre certaines photos. Et... Euh... J'ai aussi un peu accepté l'aide de Jean Salvati, de 3Dlabs. Merci Jean !

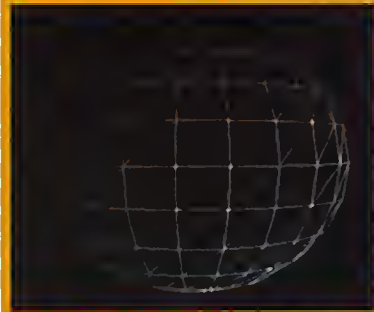
Général

RASTERISATION : attribution d'une couleur à chaque pixel, en fonction des attributs (couleur de base, position, orientation, éclairage, textures, etc.) de l'objet auquel correspond ce pixel.

RGBA : format de représentation des couleurs. Chaque couleur est représentée par quatre composantes : rouge, vert, bleu et alpha. Ce format est utilisé par certains modules à l'intérieur d'OpenGL et de Direct3D, ainsi que par les accélérateurs 3D.

ALPHA CHANNEL : composante alpha d'une couleur. Généralement utilisée pour les mélanges de couleurs et les effets de transparence. Alpha donne alors le degré de transparence d'une couleur.

WIREFRAME : un objet en 3D est représenté par des lignes reliant les sommets des polygones dont est constitué l'objet. Aucune couleur particulière n'est attribuée aux pixels à l'intérieur des polygones.



Sphère dessinée en mode wireframe.

SOLID : une couleur est attribuée aux pixels à l'intérieur des polygones.

COLOR BUFFER OU FRAME BUFFER : désigne les zones de mémoire dans lesquelles sont stockées les couleurs de l'image affichée à l'écran et les couleurs de l'image qui est en train d'être dessinée.

SINGLE-BUFFERING : les couleurs de l'image qui est en train d'être dessinée et les couleurs de l'image qui est affichée à l'écran sont stockées dans une même zone de mémoire. Au fur et à mesure qu'une nouvelle image est dessinée, les couleurs correspondant à cette image remplacent les couleurs correspondant à l'image affichée à l'écran.

DOUBLE-BUFFERING : les couleurs de l'image qui est en train d'être dessinée et celles de l'image qui est affichée à l'écran sont stockées dans deux zones de mémoire distinctes.

FRONT BUFFER : zone de mémoire dans laquelle sont stockées les couleurs de l'image qui est affichée à l'écran. Le RAMDAC de la carte graphique lit les données contenues (au taux de rafraîchissement vertical de l'écran) dans le Front buffer et les convertit en un signal qui permet d'afficher l'image à l'écran.

BACK BUFFER : zone de mémoire dans laquelle sont stockées les couleurs de l'image qui est en train d'être dessinée. Une fois que l'image contenue dans le Back buffer a été dessinée, elle est affichée à l'écran en copiant le contenu du Back buffer dans le Front buffer, ou en intervertissant les désignations du Front buffer et du Back buffer.

FILTRE : désigne la méthode de sélection des échantillons de couleurs qui seront utilisés pour le calcul de la couleur finale d'un pixel.

Shading

SHADES : nuances (d'une couleur donnée).

SHADING : application d'une nuance particulière d'une couleur donnée à un pixel, en fonction de la manière dont ce pixel est éclairé.

FLAT SHADING : une nuance particulière d'une couleur donnée est déterminée pour chaque polygone, et appliquée à tous les pixels correspondant à ce polygone.



Sphère flat-shaded.

GOURAUD SHADING : une nuance particulière est déterminée pour chaque sommet d'un polygone, en fonction de l'éclairage de ce sommet. Les nuances attribuées aux points sur les côtés et à l'intérieur du polygone sont déterminées par interpolation linéaire.



Sphère Gouraud-shaded.

PHONG SHADING : une nuance particulière est déterminée pour chaque pixel à la surface d'un objet, en fonction de l'éclairage particulier de ce pixel, plutôt que par simple interpolation. Direct3D et OpenGL ne permettent pas encore d'utiliser cette méthode de shading «par pixel».

Textures

TEXTURE OU TEXTURE MAP : image qui sera appliquée à la surface d'un objet pour donner à cet objet une apparence plus réaliste.

TEXEL : contraction de «texture» et «pixel». Élément de base d'une texture.

TEXTURE MAPPING : détermination de la couleur d'un pixel en fonction des couleurs d'un certain nombre de texels.

NEAREST NEIGHBOUR TEXTURE MAPPING, OU POINT SAMPLING : la manière la plus simple d'appliquer une texture à la surface d'un objet. Un seul texel - c'est-à-dire un seul échantillon (sample) - est utilisé pour déterminer la couleur de chaque pixel. Cette méthode a un inconvénient : lorsque l'image d'un objet à l'écran grossit - par exemple, lorsque le



Textures dans Incoming en mode point sampling. Notez la forte pixelation du ciel et du sol au premier plan.

joueur se rapproche de l'objet - la couleur d'un texel donné est attribuée à un nombre croissant de pixels, ce qui provoque la formation de blocs de pixels d'une même couleur. Ce phénomène est appelé «pixelation».

BI-LINEAR FILTERING : méthode plus sophistiquée d'application d'une texture à la surface d'un objet. Quatre texels sont utilisés pour déterminer la couleur de chaque pixel : la couleur d'un pixel donné est calculée comme la moyenne des couleurs de quatre texels formant un carré. Cette méthode élimine le phénomène de pixelation.


Textures dans Incoming en mode bi-linear filtering. Notez l'absence de pixelation

MIPMAPPING : utilisation de plusieurs versions - de tailles diverses - d'une même texture. Les versions les plus détaillées sont utilisées pour les objets de taille relativement importante. Les versions les moins détaillées sont utilisées sur les «petits» objets. Chaque version de la texture en question correspond à un niveau de détail («level of detail») particulier. Le niveau de détail peut être spécifié pour chaque polygone (on parle alors de «per-polygon mipmapping») ou pour chaque pixel (on parle alors de «per-pixel mipmapping»).





Démo Direct3D. Le polygone de gauche est dessiné sans mipmapping. Au fur et à mesure que les polygones s'éloignent, le polygone de droite est texturé avec une texture de résolution de plus en plus faible. Sans mipmapping, le passage d'un niveau de détail à l'autre provoque l'apparition «d'étincelles» dans la texture.

MIPMAP : version d'une texture correspondant à un niveau de détail particulier.

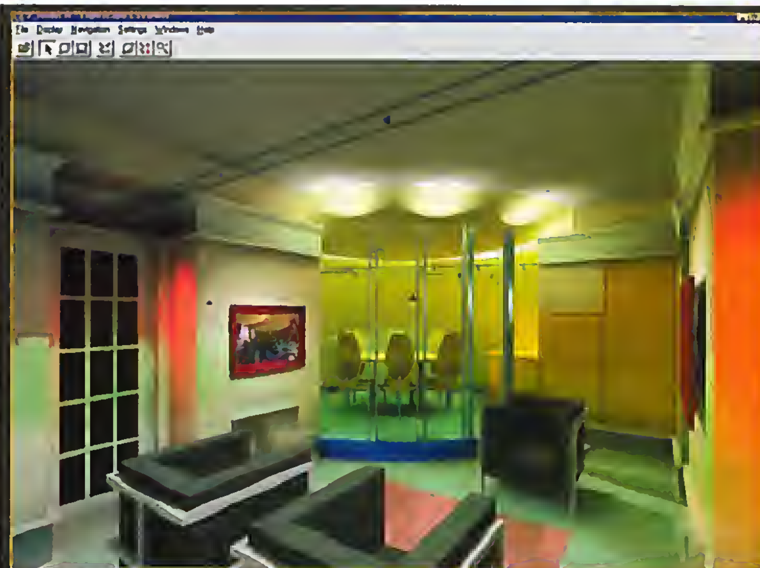
TRI-LINEAR FILTERING OU TRI-LINEAR MIPMAPPING : deux mipmaps et quatre texels à l'intérieur de chacune de ces mipmaps sont utilisés pour déterminer la couleur de chaque pixel. Au total, la couleur de chaque pixel est calculée comme la moyenne des couleurs de huit texels.

ANISOTROPIC FILTERING : la couleur de chaque pixel est déterminée à partir d'un groupe de texels qui ne forment pas un carré. Cette technique donne un meilleur résultat que le Bi-linear filtering lorsque l'image à l'écran d'un objet est plus détaillée dans une certaine dimension que dans les autres dimensions.

ENVIRONMENT MAPPING : utilisation d'une texture pour simuler l'influence sur l'apparence d'un objet de certaines caractéristiques de l'environnement dans lequel se trouve cet objet.

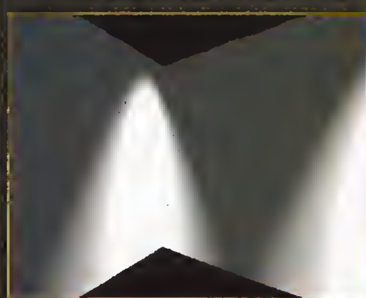
REFLECTION MAPPING : cas particulier d'«Environment mapping». Utilisation d'une texture pour simuler le reflet sur la surface d'un objet de l'environnement dans lequel se trouve cet objet.


Démo tirée du Direct3D 6 SDK. Théière avec une reflection map.

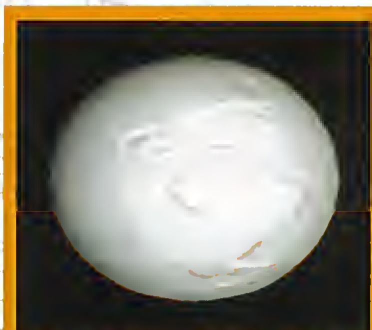

Lightscape Viewer. Les spotlights, en particulier, sont simulés à l'aide de light maps.

LIGHT MAPPING : utilisation d'une texture (appelée dans ce cas «light map») pour simuler l'effet d'une source de lumière sur le monde 3D. L'utilisation de «light maps» permet d'obtenir des effets d'éclairage par pixels plus sophistiqués que les effets qui peuvent être obtenus en utilisant les modèles d'éclairage standard disponibles dans OpenGL ou Direct3D. En particulier, les effets d'éclairage les plus sophistiqués dans Quake II sont produits par des «light maps».


Direct3D 6 démo : texture de base...

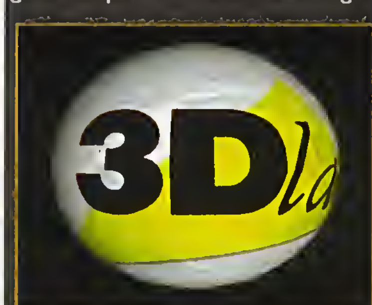

...Ligth map...


Texture + Light Map.


Globe terrestre réalisé en appliquant une bump map à la surface d'une sphère.

BUMP MAPPING : le principe de base de cette technique est d'utiliser des variations de lumière pour simuler des variations d'altitude à la surface d'un objet. En pratique, une texture représentant le relief à la surface d'un objet est appliquée d'une manière spéciale à la surface de cet objet.

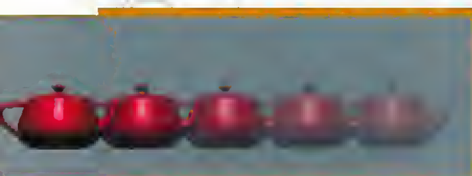
MULTI-TEXTURING : application de plusieurs textures à la surface d'un même polygone. Par exemple, application d'une texture de base et d'une «light map», d'une texture de base et d'une «environment map», d'une texture de base et d'une «bump map», etc. Lorsque deux textures sont appliquées à la surface d'un même polygone, on parle de «dual-texturing».


Sphère avec une bump map et une texture.

MULTI-PASS RENDERING : technique qui consiste à dessiner une première image dans le «color buffer», puis à en dessiner une seconde en la mélangeant avec la première. Le «Multi-pass rendering» peut être utilisé pour dessiner un polygone à la surface duquel ont été appliquées deux textures. Le polygone est dessiné une première fois dans le «color buffer» avec la première texture. Puis il est dessiné une seconde fois avec la seconde texture, en mélangeant la seconde image avec la première. Dans cet exemple, deux passes sont utilisées pour dessiner l'image finale du polygone avec deux textures.

SINGLE-PASS RENDERING : l'image finale est dessinée en une seule passe. Certains accélérateurs 3D (Permedia 3, Voodoo II, Rage 128, Riva TnT) sont capables de dessiner un polygone avec deux textures en une seule passe. Ces accélérateurs sont capables de lire deux textures et de les combiner à la surface du polygone avant de dessiner le polygone dans le color buffer.

Effets atmosphériques



Démo OpenGL. L'épaisseur du brouillard augmente avec la profondeur de champ.

FOG : effet de brouillard obtenu en mélangeant la couleur de tous les pixels d'une scène avec une autre couleur. L'épaisseur du brouillard est déterminée par la part de la couleur du brouillard dans le mélange.

VERTEX FOG : l'épaisseur du brouillard est donnée pour chaque sommet (vertex) de chaque polygone. L'épaisseur du brouillard pour chaque point est déterminée en interpolant les épaisseurs du brouillard pour les sommets des polygones.

TABLE FOG : une table de référence donne les épaisseurs du brouillard pour différentes profondeurs de champ. L'épaisseur du brouillard pour chaque point est déterminée en interpolant les valeurs données par la table de référence.

LINEAR FOG : l'épaisseur du brouillard pour chaque point est calculée par interpolation.

EXPONENTIAL FOG : l'épaisseur du brouillard pour chaque point est déterminée à l'aide d'une formule exponentielle.

DEPTH CUEING : différentes techniques utilisées pour donner une idée de l'éloignement d'un objet. Le brouillard est fréquemment utilisé de cette manière : l'épaisseur du brouillard augmente avec la distance à partir de l'écran.

Mélanges de couleurs et transparence

BLENDING : mélange de couleurs. Chaque composante (R, G, B ou A) du mélange est une combinaison des composantes des deux couleurs d'origine - une simple moyenne par exemple. Les composantes des deux couleurs d'origine peuvent être combinées de différentes manières.



Unreal. Utilisation du alpha blending pour représenter la transparence de l'eau.

ALPHA BLENDING : la composante Alpha de chaque couleur donne son degré de transparence, et son poids dans un mélange de couleurs. Certaines techniques d'«edge anti-aliasing» utilisent l'alpha blending.

DESTINATION ALPHA : composante Alpha de la couleur d'un pixel qui est déjà dans le «color buffer» où l'image est rendue. Les composantes Alpha des couleurs qui sont déjà dans le «color buffer» où l'image est rendue sont également appelées «retained alpha», et sont stockées dans une zone de mémoire appelée «alpha buffer».

Elimination des surfaces cachées

HIDDEN SURFACE REMOVAL : élimination des surfaces cachées ; c'est processus d'élimination des éléments du monde 3D que ne peut pas voir le joueur.

Z-BUFFER : zone de mémoire dans laquelle est stockée, pour chaque pixel écrit dans le «color buffer», la distance de l'écran au point correspondant à ce pixel. Par exemple, considérons un point non transparent qui a déjà été dessiné et dont la position par rapport au joueur est donnée par les coordonnées x, y, z1, où z1 est la distance de l'écran au point en question. La couleur de ce point est stockée dans le «color buffer», et z1 est stockée dans le Z-buffer. Maintenant, considérons un second point non transparent qui n'a pas encore été dessiné dans le «color buffer», et dont les coordonnées sont x, y, z2. Si z2 est supérieur à z1, le point 2 est caché par le point 1, et il n'est pas dessiné dans le «color buffer». Dans ce cas, le Z-buffer n'est pas modifié. Par contre, si z2 est inférieur à z1, c'est le point 1 qui est caché par le point 2. Dans ce cas, la couleur du point 2 remplace la couleur du point 1 dans le «color buffer», et z2 remplace z1 dans le Z-buffer. Tous les accélérateurs 3D actuels prennent en charge le Z-buffering.

Z-BUFFERING : méthode d'élimination des surfaces cachées qui utilise un «Z-buffer».

Aliasing et anti-aliasing

ALIASING : désigne l'ensemble des anomalies résultant du fait que le «frame buffer» est composé d'un nombre fini de pixels, et du fait qu'il n'est pas possible d'attribuer une couleur à une partie bien précise d'un pixel. Par exemple, supposons que l'on veuille dessiner une ligne droite qui ne soit pas parallèle à l'un des côtés de l'écran, ou à l'une des deux diagonales principales de l'écran. Dessiner une ligne de ce type parfaitement droite est impossible ; il est uniquement possible de dessiner une suite de petites «marches d'escalier» (jaggies) qui, mises bout a bout, constituent une approximation d'une ligne droite.

ANTI-ALIASING : rigoureusement, désigne l'ensemble des techniques utilisées pour résoudre les problèmes d'«anti-aliasing». Mais souvent utilisé en pratique pour désigner le «edge anti-aliasing», ou le «full-scene anti-aliasing».

EDGE ANTI-ALIASING : désigne les techniques d'élimination des jaggies sur les côtés des polygones.

FULL-SCENE ANTI-ALIASING : désigne les techniques d'élimination des problèmes d'«aliasing» dans l'ensemble d'une scène. Le «super sampling», par exemple, consiste à dessiner la scène à une résolution plus élevée que la résolution utilisée pour l'affichage, puis à réduire la résolution de la scène tout en lui appliquant un filtre.



Démo OpenGL : sans anti-aliasing, notez les jaggies sur le cône.



Avec full-scene anti-aliasing

DVD playback — 3D modeling — applications professionnelles — vidéo conférence

VELOCITY 4400

Découvrez aujourd'hui la 3D de demain!



Avec la VELOCITY 4400™, vous doublez votre vitesse d'affichage et votre puissance de calcul pour tous vos besoins ludiques et professionnels. La VELOCITY 4400 dispose d'un processeur Riva TNT 128 bits à double texture comportant plus de 7 millions de transistors (presque autant que pour l'Intel Pentium® II) pour une performance optimale.

Depuis plus de dix ans, STB est leader dans le domaine de la technologie graphique. N'hésitez pas à consulter notre site web (www.stb.com) pour en savoir plus encore sur les performances exceptionnelles de notre nouvelle VELOCITY 4400.

- Accélérateur 128-bits 3D/2D et vidéo intégrés
- 16Mo de mémoire pour des résolutions jusqu'à 1920x1200
- 250MHz RAMDAC pour des taux de rafraîchissement jusqu'à 160Hz
- Sortie TV et moniteur (s-vidéo & composite)
- Windows 95, 98, NT et support OpenGL
- Disponible pour bus AGP et PCI
- Dix ans de garantie

Les produits STB sont disponibles chez:

CARREFOUR
dans tous les magasins

EXTRAPOLE
- Centre co. Grand Ciel (94)
- Centre co. Belle Epine (94)
- Centre co. Paris Nord (93)
- Centre co. Les 4 Temps La Défense (92)
- 5, Bld Montmartre (75)

APRO
- Evry (91) 01 69 36 37 38
- Melun (77) 01 60 56 54 80

SURCOUF
139, av. Daumesnil
75012 Paris

SCORE GAMES
dans tous les magasins

HCS MISCO (VPC)
- Tel 01 69 93 21 22
- Fax 01 69 93 21 11

PC HALLE
- 50/52 rue Balard, 75015 Paris 01 45 58 18 88
- 29, rue du Colisée, 75008 Paris 01 53 93 96 38
- 145, avenue de Verdun, 94 200 Ivry/Seine 01 45 15 13 88
- V.P.C. 01 45 15 13 80

et équipent aussi les systèmes de Compaq, Dell, Gateway, UNIKA, PC Halle et d'autres.

Les distributeurs sont:

AEE 01 46 70 18 88 — **HIGH TECH SERVICES** 04 42 20 59 59 — **TECH DATA** 01 49 15 22 22

STB Systems, Inc. 32, rue de Cambrai, 75019 Paris Tel: 01 40 36 67 17 Fax: 01 40 36 59 38 Support Techn: 01 40 36 79 29

STB
www.stb.com

Pendant tout le mois de septembre, c'était les PC à 3 990 F TTC qui étalaient leur 233 MHz sur des 4x3 à travers la France et les «superbes rayons multimédia des grandes surfaces». Malheureusement, en informatique, il n'y a pas souvent de bonnes surprise et une analyse un peu approfondie de ces configurations dévoile leurs faiblesses dans le monde sans pitié pour le porte-monnaie des jeux vidéo. J'ai bien envie de les appeler les «PC budget jetable» ! L'idée consiste à faire du neuf avec du vieux et, ainsi, écouler de vieux stocks où les cartes mère valent 100 F et les processeurs sont les invendus des grands constructeurs. Je ne le répéterai jamais assez : le PC est un ordinateur upgradable, où tous les éléments doivent être choisis avec soin dans un souci de pérennité. Bien sûr, les époux Michu qui veulent se mettre à l'Internet-multimédia-interactif n'ont peut-être pas besoin du tout dernier P II 450 MHz, mais ils ont surtout besoin de conseils et d'une formation ! Le point positif, c'est la naissance d'une véritable concurrence pour les grandes marques qui vont devoir serrer leurs prix plutôt que de nous prendre pour des vaches à lait. En tout cas, je ne pense pas que les développeurs de jeux préparent des produits pour ces PC. Ils visent plutôt les PC de l'année prochaine ! Le monde est sans pitié.

T O P H A R D

par Stéphane Quentin

Top Hard

L'objectif de ce Top Hard, je vous le rappelle, est de vous aiguiller dans une optique soit d'upgrade d'un des composants de votre machine, soit dans le choix de composants d'une bécane complète. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. Exemple : s'il nous semble intéressant d'ajouter une 3Dfx 2 à la petite configuration, peu importe que ce soit la plus chère des cartes 3D. L'essentiel est que la config 1 fasse environ 10 000 francs (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 15 000 francs, la config 3 environ 20 000 francs (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve), et que l'ensemble soit équilibré. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des «config qui marchent» dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise à la rédaction chaque jour (et dans des conditions extrêmes !).

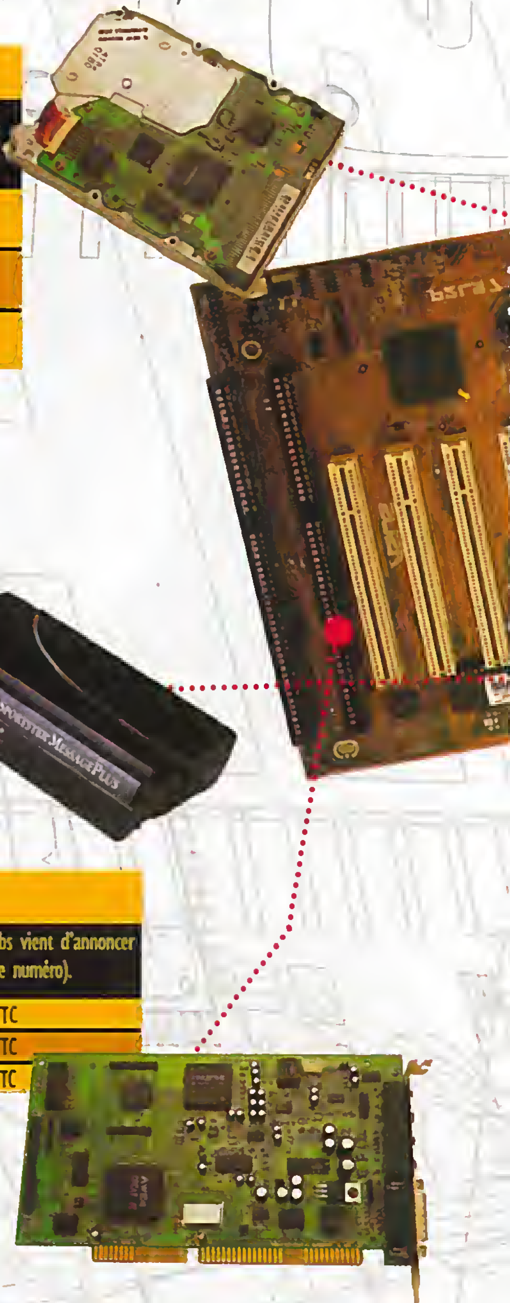
Le disque dur

Du nouveau sur les disques durs : les premiers modèles à 7 200 tours/min pour l'UDMA sont disponibles. Leurs performances sont supérieures aux «anciens» 5 400 tours/min.

Config 1 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 250 F TTC ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 600 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 250 F TTC ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 2 000 F TTC

Config 3 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 250 F TTC ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 2 000 F TTC



Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56 flex ou X2. La sortie de la nouvelle norme V.90 qui unifie le K56 flex et le X2 n'a pas encore fait ses preuves. Continuez donc à suivre la technologie de votre provider mais, en prévision d'une éventuelle mise à jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash. NB : une nouvelle version améliorée de l'Accura 56K de Hayes est sortie début juin, sous le même nom et dans la même boîte que l'ancienne.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 950 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 950 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 3 : Sporster Courrier V34 externe de US Robotics (X2), 2 000 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

La carte son

Du nouveau sur les cartes son : Creative Labs vient d'annoncer sa SB Live et sa SB 128 PCI (en test dans ce numéro).

Config 1 : Sound Blaster PCI 128, 490 F TTC

Config 2 : Sound Blaster PCI 128, 490 F TTC

Config 3 : Sound Blaster Live !, 1 490 F TTC



Le moniteur

Config 1 : 17" IIYAMA MF-8617TP, 3 390 F TTC

Config 2 : 17" IIYAMA MF-8617TP, 3 390 F TTC

Config 3 : 19" IIYAMA S-901GT, 5 550 F TTC

La carte vidéo

Comme le mois dernier, c'est l'euphorie dans les cartes 3D. De nouvelles cartes devraient encore arriver (Permedia 3, Rage 128, Power VR SG). C'est donc super dur de vous conseiller sur l'achat d'une carte 3D. Si vous ne pouvez pas attendre le test comparatif de toutes ces cartes (vers Noël), voici quelques pistes : la Voodoo II reste encore la carte de référence en upgrade (STB BlackMagic, Creative Labs 3D Blaster Voodoo II, Guillemot Maxi Gamer 3D II, Diamond Monster II), au prix incroyable pour la Creative de 1490 F TTC. Pour les budgets serrés et qui n'ont pas de bus AGP, la Banshee est recommandée (Guillemot Maxi Gamer Phœnix, Creative Labs 3D Blaster Banshee, Diamond Monster Fusion).
Pour les bus AGP et les «gros» Pentium à partir de 300 MHz, les cartes à base de Riva TnT sont chaudement recommandées (STB Velocity 4400, Diamond Viper V550, Creative Graphics Blaster Riva TnT).
Pour les plus petits budgets, les cartes à base d'Intel 740 sont légion (Guillemot Maxi Gamer 2D/3D AGP, Diamond Stealth II G460, etc.), aux alentours de 750 F TTC (on peut trouver encore moins cher sur des cartes taiwanaises). Mais, là encore, de très sérieux problèmes d'incompatibilité avec les cartes Super Socket 7 sont à déplorer (Intel ne fait pas de processeurs graphiques pour les K6, quelle surprise !).
L'incontournable Rage Pro revient avec un bundle XPert98, de nombreux softs et un DVD, pour environ 900 F TTC.
Pour les heureux possesseurs d'un K6 2 3D Now!, les cartes à base de Riva 128 et Riva 128 ZX ainsi que les Banshee ont des drivers optimisés.

Config 1 : XPert98 (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 600 F TTC
ou Velocity 128 ZX (Riva 128 ZX) de STB, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 990 F TTC

Config 2 : STB Velocity 4400, bus AGP 2X, 1 480 F TTC

Config 3 : All in Wonder Pro (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 280 F TTC ou STB Velocity 4400, 1 480 F TTC

ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions «boîte». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix, puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques ou en vente par correspondance.

Le lecteur de CD-Rom

Les lecteurs de CD-Rom vivent leurs derniers mois. En effet, les lecteurs de DVD-Rom permettent la lecture des CD-Rom en X20. Alors, pourquoi pas un DVD-Rom pour pouvoir profiter des DVD-Vidéo, grâce à une carte comme la All In Wonder Pro de ATI qui, outre l'accélération 3D du Rage Pro, offre la lecture des DVD-Vidéo, un tuner TV et une entrée/sortie vidéo ? Et qui sait bientôt, peut-être, un jeu sur ce nouveau support ? Cependant, attention : les nouveaux lecteurs de DVD 3ème génération seront bientôt disponibles, au programme lecture DVD X5 et lecture CD X32 (Creative PC-DVD Blaster 5X, 990 F TTC)

Config 1 : Creative PC-DVD Blaster 5X, 990 F TTC

Config 2 : Creative PC-DVD Blaster 5X, 990 F TTC

Config 3 : Creative PC-DVD Blaster 5X, 990 F TTC

Le processeur

Évitez les Cyrix (même les 6x86MX), dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Avec la sortie du Pentium II 450 MHz (5 500 francs), la baisse des prix atteint 20 % sur tout le reste de la gamme des PII. De plus, les Pentium II 233, 266 et 300 MHz ne sont plus en production. La sortie des K6 2 3D Now! relance AMD dans la course à la puissance pour les jeux, mais également permet d'upgrader des cartes mère à base de chipset TX et HX (voir JOY 96). Quant au Celeron, sa FPU en fait un processeur intéressant pour les jeux mais vraiment trop lent pour les applications Windows. Attendez plutôt la sortie du Mendicino (Celeron + 128 Ko de cache)

Config 1 : K6 2 3D Now ! 353 MHz, environ 1 500 F TTC

Config 2 : Mendicino (Celeron 333 A) , environ 1 500 F TTC

Config 3 : Pentium II 450 MHz, 5 500 F TTC

La carte mère

Le choix est le suivant :
- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 PCI et AGP, avec bus externe à 100 MHz, qui offre des rapports performance/prix très intéressants, surtout avec le tout nouveau K6 2 3D Now! d'AMD.
- En face, l'architecture Intel Slot 1 avec bus AGP, dont les points forts sont le DIB (Dual Independent Bus, qui permet des échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive) et surtout la FPU (Floating Point Unit) du PII. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset BX, qui permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz (sur la carte, les jumpers sont même prévus pour du 800 MHz).

Config 1 : MSI (Microstar) 5169 ou Asus P5A (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 800 F TTC

Config 2 : Asus P2B 440BX (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 1 090 F TTC

Config 3 : Asus P2B 440BX (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 1 090 F TTC

La RAM

Minimum vital sous Windows 95 : 32 Mo. L'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà. Windows 98 étant encore plus gourmand que Windows 95, je vous invite à investir rapidement dans 64 Mo. Mais faites gaffe aux prix : la RAM fluctue de façon importante ces derniers temps. Attention : la fréquence de bus externe des Pentium II et du K6 2 3D Now! (100 MHz) nécessite de la SDRAM particulière (RAM PC 100).

Config 1 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 750 F TTC

Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 750 F TTC

Config 3 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 750 F TTC

D E L C O

PAR GABRIEL LOPEZ

C'est le Delco

Le disque dur ne monte pas en régime? Votre PC manque d'étincelles? Y a des problèmes d'allumage ? Pas besoin de changer de bougies, inutile de foncer chez le garagiste... C'est le Delco, qu'il vous faut. Qu'il s'agisse de diagnostiquer une panne, mettre à niveau un ordinateur ou simplement expliquer un terme technique, le Delco est là pour vous aider. Envoyez questions hardware, suggestions, etc., à Joystick, C'est le delco, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Moniteurs encombrants

Les moniteurs «plats» à cristaux liquides de plus de 14 ou 15 pouces (35,5 et 38 cm de diagonale) seront disponibles dans un futur très proche (Eizo prévoit un 18 pouces à matrice active pour bientôt). À ce sujet, notez que contrairement à l'habitude des fabricants de moniteurs d'utiliser la diagonale du tube cathodique pour désigner leurs moniteurs, alors qu'elle ne correspond pas à la taille observable (1), la diagonale donnée par les constructeurs d'écrans plats LCD correspond généralement à la taille d'image possible. Effectivement, un moniteur standard 17 ou 19 pouces est assez lourd et encombrant (environ 20 kg pour un 17 pouces et 25 pour les 19). Notez que les tout nouveaux tubes cathodiques «courts», disponibles en 17 et 19 pouces pour l'instant, permettent de gagner sur l'encombrement en profondeur (voir les modèles Panasonic Panashort, Viewsonic Short Depth, Hyundai Dream, etc.). Globalement, un moniteur «tube court» 19 pouces a la profondeur d'un 17 standard, alors qu'un 17 «court» est proche d'un 14 pouces normal.

Carte mère K6-2 300 et futurs K6-2 400 MHz

Les processeurs K6-2 peuvent parfaitement s'accommoder d'une fréquence bus système de 66 MHz au lieu du 100 MHz (on change alors le multiplicateur de X 3 en X 4.5 pour un K6-2 300) (2), et donc d'une carte mère socket 7 relativement classique, dès l'instant où cette dernière accepte les K6 normaux, offre une double tension d'alimentation processeur, (entre 2,1 à 2,3 V pour le cœur processeur et comprise entre 3,15 et 3,6 V pour les entrées/sorties processeur) et autorise les bons multiplicateurs de fréquence. En fait, à 66 MHz on obtient les performances d'un K6 standard (voire très légèrement en retrait, certains timings des K6-2 étant un peu rallongés pour autoriser un fonctionnement fiable avec le bus à 100 MHz). Bref, à part le gain sur les jeux 3D dû aux instructions 3DNow! (en utilisant DirectX 6 ou des jeux conçus pour 3DNow!), il n'y aura aucune différence perceptible par rapport à un K6 normal de même fréquence. Bien entendu, le K6-2 prend tout son intérêt monté sur une carte mère «super socket 7» avec bus 100 MHz et équipée de mémoire SDRAM PC100. Effectivement, les dernières versions de ce type de carte mère supporteront sans problèmes les modèles de K6 plus rapides à venir (des versions 450 MHz ont été annoncées). Par contre, elles ne proposent pas toutes les 95 MHz nécessaires au K6-2 333 MHz (eh oui, 3.5 x 95 = 332.5, le 100 MHz étant réservé au K6-2 350 d'ores et déjà disponible). Quelques modèles classiques de cartes mères super-socket 7 adaptées aux : AOPEN AX59PRO, FIC VA-503+ ou FIC PA2013, ASUS P5A, MSI MS5169...

Bus AGP meilleur que PCI pour la 3D ?

Ce n'est pas le type de bus utilisé qui détermine les performances d'un PC en 3D, à moins qu'il ne fasse goulot d'étranglement (ce qui n'est pas encore le cas avec le PCI), mais surtout les performances du moteur graphique de la carte vidéo et le type de mémoire vidéo employée. Le potentiel de l'AGP est supérieur à celui du PCI (voir Joy n° 85). Ceci dit, ce n'est pas forcément la panacée. Par exemple, on remarque qu'étrangement toutes les cartes AGP un peu performantes disposent d'au moins 8 -voire 16 Mo !- de mémoire vidéo propre. Ben oui, un des soi-disant gros avantages de l'AGP (utiliser la mémoire centrale du PC) n'en est pas toujours un d'un point de vue vitesse, et peut même se muer en inconvénient si le processeur n'est pas trop puissant et les transferts de données graphiques importants. Bref, la mémoire dédiée à la carte vidéo, montée directement sur cette même carte, se révèle extrêmement supérieure en rapidité à des transferts en mémoire centrale du PC (même équipé de SDRAM). Et ce n'est pas près de changer. Là où une solution, à base de carte AGP, est nettement supérieure au PCI, c'est en rapport prix/performance ou dans les configurations d'entrée de gamme. Les cartes AGP permettent une meilleure gestion des textures avec peu de mémoire et donc de proposer des cartes graphiques 3D décentes à petits prix. De plus, les cartes AGP autorisent souvent des résolutions graphiques supérieures (3), et les derniers processeurs graphiques utilisés sur les cartes AGP commencent à être à la hauteur (Intel I740, Riva TnT, etc.). Moralité, essayez de tester de visu et sans idée préconçue, la carte 3D que vous achèterez. Quoi qu'il arrive, les cartes graphique PCI sont encore là pour un bout de temps.

Disquettes haute capacité compatibles 1.44 ?

À l'heure où toute configuration PC basique intègre un disque dur de 2 ou 3 gigaoctets, on peut regretter le manque de standard

DELCO

commun dans le domaine du stockage haute capacité transportable. L'archiconnu lecteur de disquettes 3 pouces, 1.44 Mo, commence à dater fortement. Il existe quelques alternatives, mais tant que tous les fabricants de PC ne les imposeront pas en configuration de base, elles peuvent très bien sombrer rapidement dans l'oubli. Ce qui n'est pas trop un problème au départ devient ennuyeux si l'on souhaite uniquement se servir d'une telle unité pour des sauvegardes personnelles, et si le but est d'échanger des fichiers avec un maximum d'autres utilisateurs. Dans la gamme des lecteurs compatibles disquettes 1.44 Mo, on peut passer rapidement sur le format 2.88 Mo, mort-né, pour se reporter sur des unités de capacité plus respectable. L'un des meilleurs candidats actuels est le LS-120. Né d'une collaboration entre plusieurs fabricants, ce lecteur est disponible sous plusieurs marques (Panasonic, Mitsubishi, etc.), à un prix qui devient abordable (environ 600 à 700 F). Il s'agit là d'un lecteur (IDE) de floppy disk format 3,5 pouces qui, non seulement, accepte les disquettes magnétiques standard 1.44 Mo ou 720 Ko directement en lecture/écriture, mais est capable d'utiliser des disquettes de très forte capacité. Ces disquettes spéciales de 120 Mo intègrent des pistes optiques de guidage lues par un laser simultanément à l'écriture/lecture des données par la tête magnétique (procédé magnéto-optique). Le LS-120 a de meilleures performances qu'un lecteur 1.44, même en utilisant une disquette non-optique (4). L'autre alternative la plus courante est l'utilisation d'une unité ZIP. Le ZIP offre une capacité de 100 Mo dans un format 3,5 pouces avec des performances bien meilleures que le LS-120, surtout en SCSI (4). Il existe en modèle externe (donc simple à déplacer, et pratique pour les échanges entre utilisateurs) ou interne pour interface parallèle ou SCSI. D'un point de vue compatibilité, le LS-120 est peut-être la meilleure solution, mais le ZIP a des performances le rapprochant plus des disques durs. Quoi qu'il en soit, avant d'opter pour une unité de ce type, il vaut mieux vérifier qu'elle est bien reconnue dans le Setup de l'ordinateur (c'est généralement le cas pour les cartes mères de moins de deux ans).

Moniteurs à cristaux liquides

Cette technique d'affichage a connu un lent développement. À présent, les écrans LCD abandonnent le domaine réservé des ordinateurs portables pour investir le champ des moniteurs, et surtout les prix baissent (premiers écrans 14 pouces LCD autour de 8 000 F).

1 Fonctionnement

Globalement, l'affichage LCD (Liquid Cristal Display) utilise le principe de polarisation de solutions liquides spéciales. Ces liquides sont placés en sandwich entre des plaques de verre dotées d'un quadrillage conducteur, permettant d'appliquer à toute cellule de cette matrice un faible courant électrique qui rendra transparent ou opaque le pixel en question. Pour obtenir un écran couleur, on superpose 3 couches transparentes de ce type, chacune équipée d'un filtre de la couleur primaire désirée (R, V, B,). Il suffit alors d'éclairer l'ensemble par derrière et de piloter les pixels pour créer une image couleur. Les avantages principaux des cristaux liquides sont : le faible encombrement, la consommation électrique minimale (facilement moitié moins qu'un moniteur classique de taille équivalente), une très bonne qualité d'image et un rayonnement très faible. Les inconvénients sont : des problèmes éventuels de durée de vie (des pixels grillent parfois, très rarement heureusement, provoquant alors des «trous» dans l'image) ; autre faiblesse : une palette de couleurs limitée, autour de 256 000 teintes actuellement, alors qu'un moniteur couleur analogique n'est pas limité et peut dépasser les capacités de perception de l'œil. Dernière faiblesse, qui peut parfois être un avantage de confidentialité : l'angle de vision plus réduit qu'un tube. Il faut se positionner dans l'axe de l'écran pour bien voir l'image.

Les deux types de panneaux d'affichage à cristaux liquides principalement employés pour les PC portables et, à présent, dans les moniteurs plats sont :

2 L'affichage à Matrice Passive à double balayage (D.S.T.N. ou Dual-Scan Super Twisted Nematic)

Cette technique est la moins chère. Les pixels de l'écran y sont pilotés directement par l'interface vidéo. Même si elle offre un rafraîchissement d'image plus rapide que les premiers écrans à simple balayage -où il n'était pas rare de voir le pointeur souris disparaître lors de déplacements rapides- elle est loin d'offrir les performances d'un moniteur cathodique. Principalement employée dans les PC portables économiques, elle a comme points faibles un piètre taux de rafraîchissement d'image et des couleurs peu saturées.

3 L'affichage à Matrice Active (ou T.F.T., «Thin Film Transistor» soit «transistors en film minces»)

Chaque pixel intègre un microscopique transistor transparent de commande, ce qui rend sa fabrication difficile (et les prix élevés). Par contre, il permet une commutation des pixels plus franche et rapide. En conséquence, l'image obtenue est beaucoup plus lumineuse, plus contrastée, et le taux de rafraîchissement plus élevé. En fait, ce dernier est comparable à celui des moniteurs à tube cathodique, amplement suffisant pour toutes les applications normales d'un PC. D'autant plus que la manière dont est créée l'image, sur un écran à cristaux liquides, est naturellement plus stable (on allume directement les pixels désirés, plutôt que de balayer obligatoirement tous les pixels, ligne après ligne à chaque image, comme dans un tube cathodique). En fait, l'image obtenue est plus proche d'une représentation couleurs sur papier que sur tube cathodique, et donc moins fatigante pour l'œil. Vous l'avez compris, c'est la technique de choix pour les moniteurs LCD. Les résolutions atteintes sont parfaitement comparables aux moniteurs classiques (1024 x 768 pour un 14 pouces). Quant à la finesse des pixels correspondant globalement au pitch des moniteurs cathodiques, elle n'a pas à rougir avec des valeurs autour de 0.27 mm.

Notes :

(1) La diagonale d'image réellement exploitable est toujours inférieure pour les moniteurs à base de tube cathodique. Selon les cas, on perd en moyenne de 1 à 4 cm. En fait, un 15 pouces se transforme souvent en 13,5 ou 14 pouces réels. Cette particularité vient du fait que les fabricants nomment le moniteur d'après la taille totale du tube cathodique. Cette taille est toujours inférieure à la surface d'affichage, ne serait-ce que parce que le verre des côtés du tube est épais, qu'il faut fixer le tube et que le revêtement de luminophores donnant l'image ne va pas jusqu'à l'extrême bord. En fait, sur les moniteurs d'ancienne génération, l'image réelle peut même être encore plus petite, limitée cette fois-ci par les capacités de l'électronique du moniteur (souvent plus en largeur d'image qu'en hauteur). Il peut donc être judicieux de tester, avant son achat, votre moniteur cathodique dans la résolution la plus haute possible, en jouant sur les contrôles de largeur et hauteur d'image pour vérifier la taille d'image maximale.

(2) Les K6-2 proposent un grand nombre d'options «multiplicatrices de fréquence» différentes, X2, X2.5, X3, X3.5, X4, X4.5, X5, X5.5, qui ne sont pas forcément reconnues par toutes les cartes mères. Parfois (si le Bios de la carte mère est flashable, voir Joy n° 89), on pourra mettre à niveau la carte mère pour le nouveau processeur.

(3) Ceci-dit, encore faut-il qu'elles soient exploitables : jouer en 1024 x 768 sur un 14 pouces n'apporte pas grand-chose, spécialement si le 14 pouces en question est incapable de rafraîchir l'image à une cadence correcte. La résolution n'est que l'un des nombreux paramètres qui contribuent à la qualité de l'image 3D.

(4) LS-120 : Vitesse de rotation 720 t/min contre 300 pour un lecteur de disquettes 1.44 Mo normal. Temps d'accès moyen de 70 ms contre 90 ms. Taux de transfert moyen de 500 Ko/s contre 65 Ko/s. Iomega ZIP 100 : Vitesse de rotation : 2 941 t/min. Temps d'accès moyen de 29 ms. Taux de transfert moyen : 1.1 Mo/sec.

Et c'est reparti dans le monde merveilleux du jeu en réseau ! Les divas d'antan bougent encore (Ultima Online, Quake, Interstate'76 font encore parler d'eux), alors que des petits nouveaux prometteurs pointent déjà le bout de leur groin (Mankind, Grand Prix Legends, Half-Life...). Nous vous redonnons aussi l'adresse utile pour se prémunir contre les sockets 2 3. Sortez couverts.

IANSOLO

NETNE

TELEX

Un site sur Might and Magic VI et avec l'appui de Monsieur Ubisoft en personne : http://www.hrnet.fr/~fuchs/mm6/index.html

CANASSON 2.3



Vous avez été nombreux à nous envoyer des mails terrifiés rapport aux articles sur les Chevaux de Troie. Pour mémoire, pour virer la deuxième version du cheval 2 3, il suffit de chercher 2 fichiers qui se trouvent normalement dans le répertoire de WINDOWS\SYSTEM\ et de les supprimer. Ces fichiers sont : LCV_SYS.EXE et DISCV.DLL

Il y a un nouveau programme, qui permet de détecter les fichiers taupes, et n'importe quel fichier infecté par le cheval de troie. Le prog s'appelle Bouffetroyen, et comme pas mal d'autres utilitaires intéressant pour le antihack, il peut être téléchargé au : http://users.turboline.be/ben/

Je répète - pour les durs de la feuille et les paranos - pour éviter de choper le DAS, utilisez des capotes. Distribution gratuite au : http://users.turboline.be/ben/

Attendez, non, on vient de me signaler que le site est en train de bouger au : http://www.anti-hack.org

QUAKE 1 BOUGE ENCORE



Eh oui, Quake I est toujours bien vivant (hé, hé). Un match USA-Suède vient même de se dérouler et la Suède a gagné haut la main. Ceci relance Quake à son firmament. À tel point qu'un championnat du monde est en cours d'organisation. Les pays intéressés sont en train d'organiser leur «équipe nationale». Ce n'est pas de la blague : les équipes USA et Suède sont déjà des teams «officiels», reconnus comme «professionnels». La France prépare actuellement son équipe nationale. [SB]Nurgle le Quakonnecteur s'occupe de chercher des sponsors (le but étant seulement de se faire payer les voyages jusqu'aux lieux de rencontre). Les Français ont des joueurs très dangereux, puisque nous avons déjà battu les Nordiques une fois en concours international. Cela risque donc d'être intèressant à suivre. Pour contacter Nurgle, [illegible]



ENCORE DES NEWS DE BASE ECHO

La campagne Interstate'76 se met gentiment en place sur Base Echo. Pour de plus amples informations sur cette campagne qui s'annonce fabuleuse : http://surf.to/baseecho

LE GRAND CIRQUE

Nous avions déjà fait une news dans la rubrique réseau il y a hyperlongtemps pour «Flying Circus», un jeu de navions online. Ils en étaient alors à la version 0.01 chez Simguild. Maintenant ils en sont à la 0.84, et on va dire que ça a changé un max. Pour les fondus de coucous et autres biplans de la Première Guerre mondiale http://www.simguild.com/



WS

TELEX

Fantasy World de Alload, un site sur les jeux de rôles: http://arcades.le-village.com/FantasyWorld

La homepage de Best et de ses copains contient les uniques témoignages des films de l'AJN, leur association. Entre chefs-d'œuvre d'art et d'essai et documentaires paysans expérimentaux, on pourra retrouver des extraits, des dialogues et des photos de tournages de courts métrages aujourd'hui devenus des grands classiques du petit écran. Redécouvrons donc tous ensemble Terminator 3, La fin du héros, The Envoy of Gods 1 et 2 ainsi qu'Exterminator. Tout ceci se trouve au [illegible]

Vous avez toujours rêvé d'une page qui cause à la fois de Diablo, Starcraft, Age of Empires et du groupe Korn ? Votre rêve va enfin devenir réalité au [illegible]

Mankind est à peine pas sorti qu'on voit déjà fleurir des guildes ça et là. À l'image d'Ultima Online en son temps, la France ne compte pas demeurer en arrière. Voici donc la homepage de l'une des toutes premières guildes nationales : le Thunder Eyes Clan qui se trouve au [illegible]

Le site de Mils ([illegible]) qui pétitionnait Origin à cause de la sale tournure que semblait prendre Ultima Ascension a changé. On y trouve tout l'historique de l'affaire (du ratage d'Ultima 8 au retournement récent de Lord British). Pour les fans, à consulter régulièrement.

La page de Drakem qui semble tout droit sortie d'un trou noir au [illegible]

Au [illegible] une nouvelle guilde pour Total Annihilation. Avec un championnat local.

DU NOUVEAU SUR LA ZONE



Après Total Annihilation et le jeu de la vie 3D, c'est au tour de Hexplore et de Rainbow Six de se coller sur la Billou zone. Celle-ci propose maintenant un téléchargement direct des softs requis et plein de choses rigolotes comme des questions-réponses aux auteurs du pack d'extension d'Age of Empire. Rien d'extraordinaire si ce n'est que Sandy Petersen n'est autre que le designer de l'ambiance glauque de Doom, mais aussi l'auteur du jeu de rôle «l'appel de Cthulhu». On ne se refait pas. Au http://www.zone.com/asp/default.asp

CHTI'WAR98

On nous annonce la Chti' War 98, une big compétition de Quake 2 pour les 10 et 11 octobre prochains. Les qualifications auront lieu sur deux serveurs avec une retransmission sur rétroprojecteur pour les spectateurs qui seront sur place (Seclin dans le Nord, me précise-t-on) Une centaine de participants sont prévus pour des affrontements en deathmath ou en clan sur des modes Lithium et Chaos. Les renseignements seront sur la page web du www.ida-technologie.fr/chti-war98 qui n'était pas encore montée à l'heure où nous écrivons ces lignes, mais vous pouvez d'ores et déjà obtenir tous les renseignements en écrivant au : pkrzyzostaniak@nordnet.fr

CONCOURS DE RESAL

Un concours de jeu en réseau (Duke, Age of Empires), organisé par Jimbo et Boshek, aura lieu le samedi 31 octobre à la salle de jeu Netpl@yer de Lille (25, boulevard Carnot) . Les inscriptions seront closes une semaine avant et seront d'un montant de 100 francs pour 8 heures de jeu environ, soda inclus. On gagnera des heures de jeu dans cette même salle. Renseignements au jimbo05@infonie.fr. Si c'est nul vous pouvez lui péter la gueule, ça lui fera les pieds.

MARCHE SUR LE CHÂTEAU DE BRITISH



Les dernières news, tips et aides pour Ultima Online se trouvent sur la page du [illegible]. L'auteur compte aussi organiser une manifestation pour fin septembre dans les rues de Brittania en rassemblant des personnes armées de fourches et de fléaux dans le style de la Révolution française (beurk !) pour attirer l'attention du roi sur les exigences suivantes :
- Un serveur européen
- Un scénario avec plus de quêtes
- La réduction du temps de travail et du stat loss pour les Che Guevara en herbe, il faut contacter monsieur [illegible]

TELEX

Oh, mais tenez : une guilde des jeux en rézo ! Mais pas n'importe laquelle : la guilde des chevaliers qui disent NI ! rapport aux Monthy-Python. Si vous voulez découvrir les {K.O.N}, voilà l'adresse : http://www.mygale.org/10/tib/index.html

NOUVEAU SERVEUR QUAKE 2

Hop là, juste une news pour un nouveau serveur Linux Suisse que des copains ont ouvert. Quake 2 tourne dessus sous Lithium II et Lasermind CTF avec, en alternance, chaque mois des mods spéciaux : Chaos ou Powervall. Tout savoir dessus au [illegible] et les IP correspondantes : 194.51.197.248 (Lithium II), 194.51.197.248:27911 (Lasermind CTF), 194.51.197.248:27912 (Mod du Mois). Tchuss !

C'est reparti pour un bêta-test, fort secret puisque les journalistes en ont été bannis et que les bêta-testeurs sont tenus au secret par contrat. Heureusement, les joueurs sont indisciplinés et, entre tous, les joueurs d'UO sont les pires. Ils ont parlé... Voici leurs indiscrétions.

Kika





ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE



Les mauvaises langues ont longtemps raillé Ultima Online et ses phases de test, prétendant que la version commerciale du jeu n'est toujours qu'un vaste bêta-test. Bien que les événements leur aient souvent donné raison, depuis plusieurs mois le programme tourne très correctement. Et, bien évidemment, trop correctement au goût d'autres joueurs qui volent là disparaître l'exaltation de la découverte au profit d'un train-train pour tueurs de monstres du dimanche. On ne peut décidément pas faire l'unanimité pour un jeu faisant co-exister des milliers d'humains. Et voici qu'une nouvelle phase de bêta-test est en cours, mettant à l'essai un nouveau continent. Comme à l'époque bénie du premier bêta-test, les heureux élus ont reçu par la Poste leur CD estampillé «Origin» et, après trois jours de chaos, avec des serveurs plantés à 99 % du temps, les choses sérieuses ont pu commencer.

TERRE ! TERRE !

The Second Age sera avant tout un événement destiné à marquer le lancement officiel d'Ultima Online en Europe et au Japon. Tandis que deux nouveaux serveurs, l'un au Japon, l'autre en Angleterre, sont sur le point de s'ouvrir (résolvant au passage le problème des pings cauchemardesques que l'on obtient en se connectant aux États-Unis), The 2nd Age (T2A) arrive chez nous. Pour les Américains, The Second Age se présentera sous forme d'une extension qu'ils pourront s'offrir pour100 F environ et qui leur permettra d'entrer dans ce nouveau continent. Mais en Europe et au Japon, UO et T2A seront officiellement vendus en un seul et unique produit. D'ailleurs, il sera désormais possible d'utiliser des accents dans les phrases, et un alphabet Kanji sera disponible pour les Japonais-San. Quoi de neuf dans ce nouveau





KIND
A-TEST

tribué par Cryo, des Français aussi. Bon plan, le soft intégrera un traducteur automatique dans sa version finale. Le bêta-test se décomposera en deux temps. La première phase, qui démarre fin septembre, sera accessible essentiellement aux joueurs habitués aux bêta-tests. Ben ouais, il s'agira de remplir des «bugs reports» soignés, pour permettre aux programmeurs de Vibes de traquer efficacement les dernières petites pétouilles. Lors de cette étape, il y aura de nombreuses réinitialisations des serveurs. Ça sera pas de tout repos, mais quelle fierté pour les heureux élus d'être en première ligne. Puis, dans un second temps, on passera en phase d'«open bêta». Les 12 000 candidats pourront télécharger la dernière mouture (une vingtaine de Mo), et ils recevront un compte et un mot de passe. Il s'agira alors de faire un test de «charge» pour les serveurs. Combien de personnes pourront se connecter au maximum en simultané sur un serveur ? Telle sera l'inconnue à déterminer. Puis enfin ce sera super cool, car Mankind sera prêt pour la grand aventure cosmique, normalement le 1er novembre. «Bon, OK, et comment que l'on pourra se le procurer, le Mankind fini pour y jouer, hein ? Ça sera encore une grosse galère comme pour Ultima Online ?» Ouh là, pas de panique. Mankind sera disponible sous forme shareware. Il sera téléchargeable sur Internet ou disponible sur CD. Cette version sera juste limitée en nombre de vaisseaux, de technologies accessibles, et on ne pourra pas changer de système stellaire. Pour le jeu complet, il suffira de s'acquitter d'un forfait annuel pour un prix équivalent à celui d'un jeu classique. Moins de 300 balles, donc. Les updates majeures seront aussi incluses dans ce forfait. Par la suite, Vibes devrait sortir des add-on comme la possibilité de piloter en vue subjective des engins à la surface des planètes, de nouvelles technologies, etc. D'ailleurs, à la question : «Il n'y aura que des humains, dans Mankind ?», nos gars de Vibes m'ont laissé entendre que des rebondissements de taille sont prévus, l'année prochaine, dans la galaxie. Mmmm…

Pour toutes les infos, l'enregistrement au bêta-test, des liens, la FAQ et plus encore, l'adresse du site officiel de Vibes : **http://website@mankind.net**



MANKIND SUR IRC

Le channel #mankind-fr a été créé sur efnet. Contrairement à #mankind où les opérateurs ne parlent pas un mot de français (et le tolèrent mal), les froggies y sont les bienvenus.



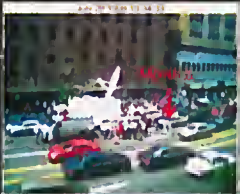
WANTED : SPACE PILOTS

Plus d'une vingtaine de guildes ont déjà été créées autour de Mankind. Or les guildes anglophones prennent le pas, par le nombre de leurs membres, sur les guildes francophones. Non, ne laissez pas passer l'impérialisme ricain dans la galaxie ! Engagez-vous !

Quelques adresses de guildes (liste non-exhaustive) :
- Guilde de la Licorne : [illegible]
- Fandalian : [illegible]
- Shaolin Legion : [illegible]
- French Corp : [illegible]
- Confédération du Cobra : [illegible]
- L'alliance terrienne : [illegible]

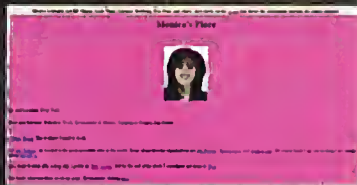
Les présidents des États-Unis m'ont toujours beaucoup amusé. Mais si je devais me retrouver seul avec l'un d'entre eux sur une île déserte, je crois que je prendrais Ronald Reagan. Je lui ferais apprendre des pages de l'annuaire en sachant que, le lendemain il ne s'en rappellerait plus. Juste pour rire quoi, parce que l'on doit se faire chier sur une île déserte.

Tu veux un dessin ?



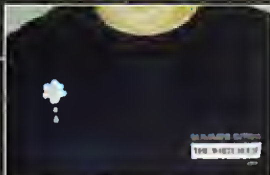
Pour mieux comprendre l'affaire Lewinsky, observez bien ce croquis dessiné par notre informateur sur un coin de table à la pizzeria «Al Hepattita» http://www.safari.net/~nicks/ml/web.html . Bien sûr, l'enquête n'étant pas terminée et pour garder l'anonymat des personnes incriminées, nous avons volontairement remplacé leurs noms par des noms de pizzas : remontons à ce fameux jour du 4 décembre 1995. «Fruits de mer», bien que n'étant pas présente lors des faits, a néanmoins témoigné sous serment avoir accompagné «4 fromages» jusqu'au bureau du Secrétaire d'État «Poitrine fumée/supplément champignon», quelques instants avant les rapports buccaux-génitaux qu'elle aurait eus avec le président «Calzone».

Monicam



Pour ne pas être pris de court, vous pouvez désormais, grâce à la Death Clock, connaître très exactement la date de votre mort ou celle de votre entourage. Ainsi, lors des trop tristes repas de famille, vous pourrez dire «J'étais sur Internet et vous savez quoi, Mamie, vous allez mourir dans dix-sept minutes ! Juste avant «Question pour un champion»... C'est trop bête, non ? Humm, délicieuse cette dinde, j'en reprendrai bien une tranche... Elle est à l'heure, votre pendule ?»

Le secret de ma réussite



La célébrité tient à peu de choses. Pub comparative : AVANT, j'étais propre, je lavais mon linge régulièrement avec toutes les lessives imaginables, ma vie était d'un ennui mortel et le compteur de ma page web ne décollait pas des 200 hits. AUJOURD'HUI, je fais tanguer la scène politique internationale. Ma page web affiche à ce jour près de 200 000 visiteurs. Fini les sobriquets désobligeants tels que «Le tank» ou «La noireaude». Me voilà sex-symbol. Tout ça grâce à une simple tache de sperme. Depuis, je ne sors plus sans tache de sperme sur moi. http://www.safari.net/~nicks/ml/ml.html

Telex...........................

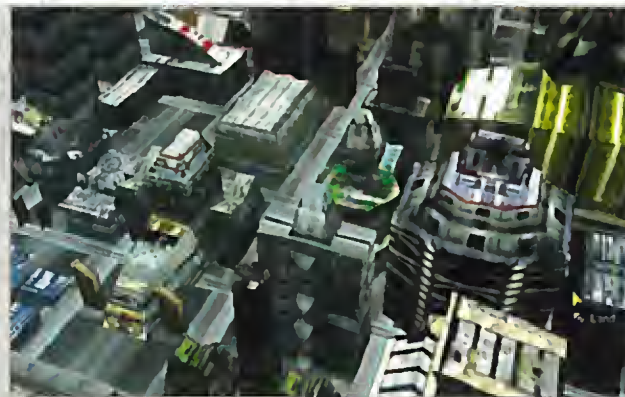
- Pour toujours faire le bon choix : http://wwwthegoodnomesweretaken.com/decide/

Plus de 100 chaines à travers le monde sur http://www.angelfire.com/in/brescia/main.html. De quoi oublier le départ de Jacques Martin.

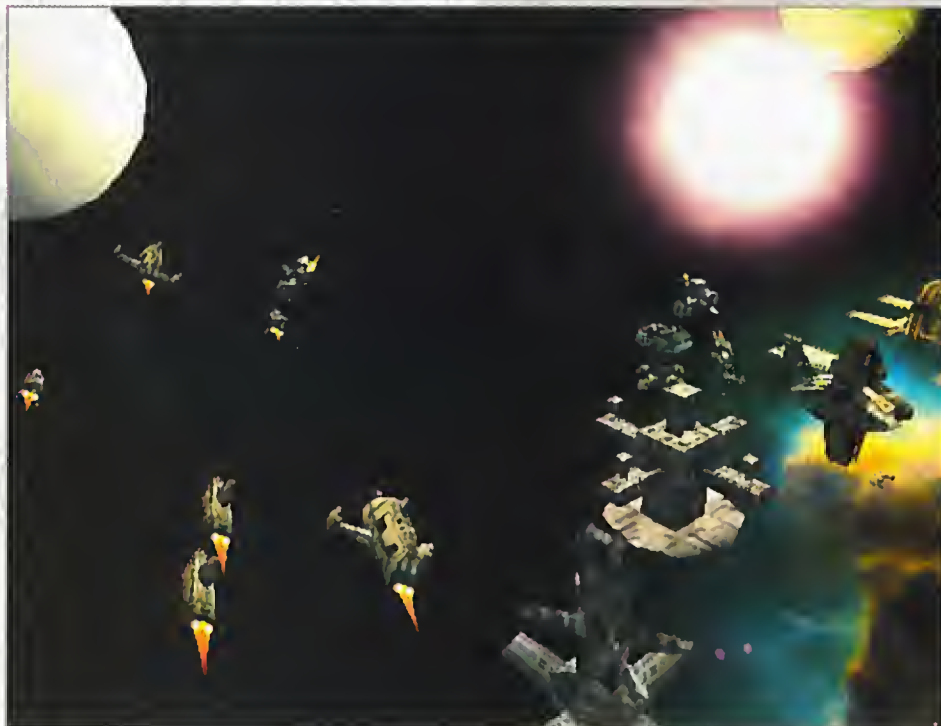
MAN LE BÊT

A l'heure où vous lirez ces lignes, le bêta-test de Mankind aura commencé. Si vous suivez la rubrique Réseau depuis quelques mois, vous devez être plus que réjouis par cette bonne nouvelle. Mankind va être le premier jeu de conquête spatiale online. Un jeu à l'échelle de la galaxie. Des millions de planètes à explorer, à conquérir et à exploiter. Des millions de nuits blanches en perspective. Chouette !

Iansolo



Sympas, les gars de Vibes. J - 20, et ils trouvent encore un peu de temps pour nous recevoir. Entre l'ECTS et les rencards institutionnels (France Télécom, excusez du peu) c'est le branle-bas de combat dans leur appartement de la Bastille transformé en pas de tir. Et puis n'allez pas croire que des locaux dans un appart', c'est synonyme d'amateurisme. Les serveurs de Mankind sont déjà installés à New York dans un Data Center spécialisé. Un bon gros tuyau de 10 Mb attend la horde de joueurs. Les tests des deux côtés de l'Atlantique vont bon train et l'objectif principal est déjà atteint : Mankind devrait tourner sans aucun lag grâce à une technologie ad hoc. Évidemment, pour Yannis et Franck (les deux empereurs de Mankind, voir Joy n° 93), devoir arrêter une date pour le lancement de Mankind, c'est dur. Les idées fusent en permanence et on a tout le temps envie de rajouter de nouvelles fonctionnalités. Mais, comme pour tout bon jeu online, Mankind ne sera pas figé. Grâce à une architecture ouverte le programme pourra s'étoffer de nouveaux modules au fil des mois. En outre, un système de patch en temps réel permettra de corriger les derniers bugs de manière totalement transparente pour les joueurs. Mais parlons plus concrètement du bêta-test. 12 000 fanatiques se sont déjà inscrits. Des Américains, des Canadiens, des Australiens, des Japonais, des Chinois, des Russes... euh, des Frenchies aussi, on est bien d'accord. Forcément, Vibes est une boîte française et le jeu sera dis-



Le luxe... c'est d'en avoir deux !

Stratégie



Guerilla
TopWare® Interactive



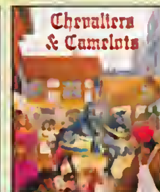
Fields of Fire
Empire®



Front de l'Ouest
Empire®



101 : Juin 44
Empire®



Chevaliers & Camelots
Topware® Interactive

Action



RedGuard™
Bethesda™ Softworks

Simulation



Comanche® 3 Gold
NovaLogic®



Apache Havoc
Empire®

Achetez 1 de ces jeux et recevez-en un 2ème* choisi dans cette liste :

Aventure : Dementia, Angel Devoid - Stratégie : Les Grandes Batailles d'Hannibal - Course / Simulation : Pod, Axelerator, Flying Corps
Action : Take no prisoners, Uprising, Virus, Archimedean Dynastie, Hyper Blade.

* Participation aux frais : 35 FF (ou 200 FB, ou 10 FS, ou 9 $CAN).

Cette offre est valable du 20 août 1998 au 30 juin 1999, en France métropolitaine, en Suisse, en Belgique et au Québec, dans la limite des stocks disponibles. Retrouvez cette offre chez votre revendeur habituel.

Opération Coup Double ! joystick Ubi Soft



monde ? Sa surface est environ dix fois inférieure à celle de Brittania (le continent originel). Par contre, tandis que sur Brittania l'océan occupe les deux tiers de la surface, ici n'existe qu'un simple lac. Toujours a contrario de Brittania, ce nouveau continent présente un relief très accidenté, fait de montagnes, collines, jungles, forêts denses, etc. Le résultat est que, pour aller d'un point à un autre, la distance à pied est dix fois plus longue qu'à vol d'oiseau. Les sorts de téléportation risquent d'être plus utiles que jamais. Deux petits villages, Delucia, citée lacustre construite sur pilotis, et Papuva, un bourg fait de cabanons, se partagent les quelques boutiques nécessaires à l'approvisionnement des aventuriers ainsi qu'à l'économie du monde. Ces cités sont plus rationnelles que les immenses villes de Brittania, dont le gigantisme avait fait l'objet de nombreuses critiques : elles étaient atrocement longues à traverser ; y faire ses commissions prenait des heures.



UNE SOIXANTAINE DE NOUVELLES BÊTES À BON DIEU

Mais la grande nouveauté réside dans la multitude de nouveaux monstres. En général, ceux-ci sont des variations d'ennemis existants, seules leurs couleurs et leur habilité changent ; ils sont beaucoup plus puissants que leurs homologues brittaniens. Stone Gargoyles, imps (des Moonbats cracheuses de feu), Wyverns, Krakens, Lava Lizards etc., même les grenouilles se révéleront être de redoutables adversaires en ces terres sauvages. Deux nouvelles races de monstres intelligents viennent seconder les orcs : les Ophidians (des hommes serpents) et les Derrassans (des femmes araignées). Ces races sont déclinées en une dizaine de sous-variétés de puissance variable, un peu comme dans Might & Magic VI. On pourra également chevaucher un nouveau type de monture, les Ostards, reptiles bipèdes plus rapides et agressifs que les chevaux ou les llamas.

Mais surtout, le régal des joueurs, le graphisme, est bien plus rustique, champêtre, sauvage, plus proche de ce que l'on attend d'un monde médiéval-fantastique. De l'avis même de Designer Dragon, principal maître d'œuvre du projet, si Ultima Online était à refaire, il ne se déroulerait pas sur Brittania, mais sur une carte mieux adaptée, forgée par un an d'expérience. Cette nouvelle carte, la voici !





LINEAGE

Adresse : http://lineage.ncsoft.co.kr/en.htm

Chez nous, à Joystick, on pense aussi aux Coréens loin de leur contrée natale. Alors, pour leur mettre un peu de baume (du tigre) au cœur, voici un jeu de rôle qui leur fera respirer l'air du pays. En langue coréenne et en anglais pour ceux qui veulent s'y essayer, Lineage est payant, par carte bancaire, en wons, monnaie du pays.



UN FRANÇAIS DE POINTE

Adresse : [illegible]

Ce site français offre un nombre impressionnant d'informations sur les jeux actuels et à venir. Vous y découvrirez non seulement des démos, mais aussi de nombreux screenshots. Ouvert sur l'univers du Net, il vous indique une multitude de liens vers d'autres sites consacrés aux jeux vidéo.

DES NOUVELLES DE NOS BELGES

Adresse : http://www.nirvanet.com.

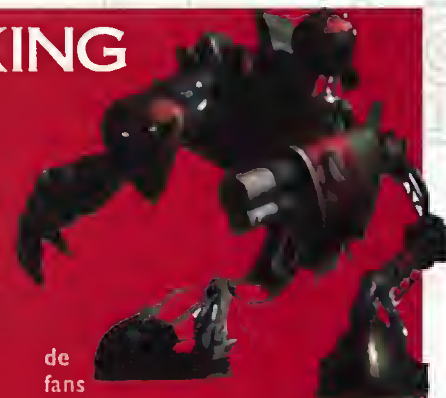
La zone de jeu de Nirvanet, le CyberTheâtre made in Bruxelles, est en construction. Fin septembre, elle devrait être à la disposition du public. À ce propos, vous trouverez tout ce qui simplifie la vie du joueur : un carnet d'adresses pour trouver des adversaires, des patches, des démos et des exécutables. Le site sera bien rempli, et surtout en français.



THE AWAKING PROJECT

Adresse : [illegible]

Quelques mois ont passé sans que je vous parle d'Awaking Project. Pourtant, ce jeu de rôle s'annonce de plus en plus comme le concurrent direct du jeu de Sony, Everquest. Pour prouver sa qualité, les développeurs mettent le moteur du jeu à la disposition du public. Il vous suffit de le télécharger sur leur site. Attention, ce n'est que le moteur du jeu. Donc ne vous attendez pas à voir des monstres ou à vous balader online. Déjà une communauté de fans s'y retrouve pour profiter des dernières infos et des interviews des créateurs. Leur site se trouve sur http://www.apvault.com/. Jetez donc un coup d'œil pour vous donner un avant-goût d'un jeu qui risque d'être fantastique.





The 4th Coming

Enfin un cheval bien fait ! Même Baldur's Gate n'en comporte pas de si beaux.







Il y a quelques millions d'années déjà, lorsque les civilisations humaines et naines n'étaient qu'à l'état d'embryon, les Elfes possédaient les arts d'une grande civilisation. Ils en avaient la splendeur et la science. Mais un dieu jaloux veillait. Ils n'y prirent pas suffisamment garde et périrent sous les coups de sa fureur. Les Nains en conçurent de la crainte. Ils se préparèrent au retour de ce dieu et réussirent à survivre. Maintenant, il n'en reste plus qu'une vieille légende oubliée et poussiéreuse. Est-elle vraie ou fausse ? Nul ne le sait. Mais l'alignement stellaire, preuve de la venue prochaine d'Harbinger, est prévu pour bientôt. Alors les humains se posent la question : doivent-ils y croire ?
Voilà un jeu de rôle qui a l'air bien sympathique. Le scénario paraît achevé, avec pas moins d'une centaine de quêtes à la disposition du héros. Certes graphiquement, il ne tape pas dans l'œil. Il est loin d'être aussi beau qu'Ultima Online, mais il a le mérite d'être gratuit durant sa période de bêta-test. Une occase à ne pas laisser passer, si votre modem ne rame pas. Car, avant de pouvoir vous livrer à des quêtes online, vous devez tout de même télécharger pas moins de cinq exécutables.
En chiffres, The 4th Coming présente pas mal d'avantages. En premier lieu, si vous êtes assez riche et possédez autour de 5 000 dollars, vous pourrez posséder la licence du jeu et créer votre propre serveur. Chaque serveur accepte à peu près 100 utilisateurs simultanément. Le jeu comporte plus de 300 personnages non-joueurs et 200 monstres. Grottes, donjons et villes ne manquent pas. Vous pourrez y faire vos emplettes et vous y entraîner. Quant aux joueurs tueurs, une police a été mise en place pour les surveiller de près.
Ce jeu convient aussi bien aux débutants qu'aux habitués. Car avant d'être un jeu de rôle avec ses 200 sorts et autant d'aptitudes et de classes, il s'agit là d'un jeu basé sur l'action entre Diablo et Ultima Online. Chacun y trouvera donc son compte.

Adresse : http://www.the4thcoming.com/



Les cimetières et les vaches font bon ménage. On l'avait déjà vu dans Diablo. Ici, on retrouve à nouveau les deux associés pour perdre l'aventurier ayant envie d'un bol de lait frais.





Le dragon, la créature classique des jeux de rôle, apparaît ici dans toute son ampleur.

XXL

Moins tape-à-l'œil que le tee-shirt Chanel, plus fin que le tee-shirt Hard Rock Café, moins ringard que le tee-shirt Gaston Lagaffe, plus classe que le tee-shirt Dolce & Gabana et plus destroy que le tee-shirt Metalica : le tee-shirt «Cet été, j'ai été stagiaire à la Maison Blanche». Pour seulement 15 $ portez, telle une médaille de guerre, la croûte blanche (lavable !) qui fera de vous la femme de l'année. http://www.in-motion.net/~gamers/dlfauthentics/.

Croûtes militaires



Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le Président Eisenhower sans jamais avoir osé le demander. Ses recettes de cuisine qui donnent la goutte, ses sports favoris, ses peintures à l'huile de merde au http://redbud.lib.utexas.edu/eisenhower/trivia.htm

Qui a tué Laura Kennedy ?

Bien des années après, le meurtre de J.F.K. continue toujours d'alimenter les rumeurs les plus distinctes : est-ce un tireur isolé ? Est-ce de la faute de Fidel Castro, de Pierre Beregovoi, de Sim ? D'un vulgaire crackers Belin ? Qui pourrait le dire ? Eh bien, vous, justement : moi je ne m'en suis pas privé. La page du «Who really killed JFK ?» est remplie de théories bien rigolotes au http://www.noage.com/jfknetwork/speak.htm

Type in your Theory on WHO Killed JFK here!

JFK wasn't killed by Oswald. I mean, ok, may be Oswald was indeed at the window with a rifle but he didn't wanted to shoot at the president at all. At this time, he just liked to be at a window in the evening, trying to aim at birds, umbrellas and trees, and THAT IS NOT A FELONY, in France we all do that all the time.

The true murderer is obviously Jackye Onassis, the only proof I got is when you watch the zapruder's movie, you can see her trying to grab something at the rear of the car. If you zoom in, you can see she catch the Kennedy's silver watch. She was just kleptomaniac.

Astro Simpson

Qu'y a-t-il de moins crédible que l'astrologie ? Eh bien, rien. La page web de la société Astrolife a décidé de convaincre son monde en publiant des portraits astraux de personnalités. L'originalité de la chose est que ces dernières sont soit mortes, soit en tôle, soit dans les manuels d'Histoire. Parmi les thèmes astraux de Bach ou O.J. Simpson, on trouve celui de Kennedy («Chiron dans la sixième maison : votre compréhension interne doit se tourner vers les autres sans quoi votre corps pourra réagir avec de grandes tensions et même commencer à montrer des symptômes de maladies») ou encore de Richard Milhous Nixon («Vous exigez de la loyauté mais n'en donnez pas forcément en retour»). À la fois très con et très troublant, mais aussi très con. Au http://www.astrolife.com/Nixon.htm

Telex........................

- Depuis que je scanne mon chat, ma vie a changé http://www.cat-scan.com/

•RÉSEAU

WEAP FACT

Weapons Factory est un Mod (modification totale ou partielle des règles, des modèles physiques, des graphismes et des armes de Quake) pour le type de jeu connu sous le nom de Capture The Flag. Le mode «capture» du drapeau est l'un des seuls refuges des joueurs de Quake qui refusent le bourrinage systématique du bon vieux deathmatch. Weapons Factory conserve tous ces avantages en permettant même un jeu encore plus fin.

Bob Arctor



OÙ, QUAND, COMMENT ?

Bonne nouvelle, comme beaucoup de mods de moins bonne qualité, Weapons Factory est gratos. La seule contrainte est qu'il faut télécharger une dizaine de mégas de fichiers et que l'installation est quelque peu fastidieuse pour le Quaker débutant.

PETIT GUIDE PAS À PAS

1 : Il faudra déjà avoir installé les derniers patches du jeu (Quake 2 3.19 upgrade) ainsi que les packs multiplayer pour Quake II contenant les cartes de CTF. On trouve tout cela sur http://www.planetquake.com

2 : Sur www.captured.com/weaponsfactory/ on download le client (fichier wfclient31.zip) pour Weapons Factory, puis en option les cartes dédiées (prendre au moins «2fort6wf», «eastwood1wf» et «cancer1wf» qui sont les plus utilisées sur le Net), en sachant que les maps qui fonctionnent habituellement en mode «capture the flag» pourront être utilisées avec WF. Prendre aussi l'onglet pour Gamespy (WF.qst).

3 : Une fois muni de tout cela, on consulte le manuel en ligne pour l'installation (sur http://www.captured.com/weaponsfactory/handbook_team9/wfdocs.installation.html) et on résiste a l'envie de m'envoyer un mail, parce que ça ne marche pas. Dans la même optique, je vous conseille de bien potasser la doc du jeu en ligne, car personne ne vous répondra pendant une partie. Avant toute chose, prenez bien soin d'adapter votre configuration clavier à Weapons Factory : en effet, celle-ci ajoute une vingtaine de nouvelles fonctions au jeu, le mieux étant de faire une configuration pour chaque classe de personnages.

4 : Sur Gamespy (si vous ne l'avez pas, il se trouve au http://gamespy.com), vous pourrez trouver une cinquantaine de serveurs proposant en permanence des parties de Weapons Factory. Et si vous êtes allergique à ce shareware - ce qui



ONS
ORY



serait bien bête - une liste des serveurs online se trouve sur captured.com. Ne tentez pas de jouer sur une partie dont le ping est supérieur à 350, vous ne feriez que perdre votre temps. WF supporte encore moins le lag que les autres jeux.

5 : Une fois connecté, choisissez une équipe puis une classe de personnages avec les touches («^» et «$»).

LE RECON

Armes : Blaster, Shotgun, Super Shotgun, Machine Gun
Grenades : Flash, Normale, Goodyear
Pouvoirs spéciaux : Jetpack
Armure maximum : 50

Le recon est l'un des éléments les plus utiles pour se faufiler jusqu'au drapeau ennemi et revenir vivant. Il ne possède que des armes à courte portée, mais la capacité unique de pouvoir se mouvoir dans les airs grâce au Jet pack. Il peut ainsi pénétrer rapidement par des endroits où on ne l'attend pas. Une fois dans la place, sa blague préférée est de miner le terrain grâce à ses Goodyear ou encore de balancer des grenades aveuglantes dans la tronche des défenseurs. Ces dernières auront une durée et une efficacité en rapport avec l'endroit où l'ennemi se trouvait par rapport au centre de l'explosion. Mais qu'importe, le recon est mesquin et aime achever ses victimes au Blaster pour les humilier.



MARINE

Armes : Blaster Shotgun, Super Shotgun, Missile Launcher, Rocket Launcher, Hyperblaster
Grenades : Normal, Turret, Proximity
Pouvoirs spéciaux : Alarme, Grappin
Armure maximum : 185

Le marine est le soldat lambda dans Weapons Factory. Il est utilisé aussi bien en défense que pendant un assaut où il fera merveille en se balançant des murs au plafond grâce à son grappin. Mais il possède aussi une batterie d'armes très éclectique : le Missile Pellet explose à courte distance en projetant une nuée de billes capables d'endommager un ennemi, mais aussi de faire exploser toutes les mines et grenades que ce dernier aura placées sur son chemin. Il possède également une grenade tourelle qui, une fois lancée, se projette en l'air où elle reste en tirant des coups de railgun sur les adversaires ainsi que des charges détonnantes dès qu'un individu passe à proximité. Son Hyperblaster est une modification du modèle standard qui permet une plus grande vélocité des projectiles et des dégâts accrus. Il est aussi capable de poser des alarmes contre les murs, qui préviendront d'une intrusion adverse par un signal sonore.

GUNNER

Armes : Blaster Shotgun, Super Shotgun, Pulse Cannon, Chain Gun, Mega Chain Gun
Grenades : Normal, Cluster, Shrapnel
Pouvoirs spéciaux : aucun
Armure maximum : 250





LES RÈGLES DU CLUB

- Il est impossible de ramasser son propre drapeau pour le ramener à la base. Il restera à l'endroit où il est tombé pendant soixante secondes, et il faudra le défendre à cet endroit en attendant qu'il revienne au bercail.
- Le joueur apparaît sur le terrain, muni de toutes les armes et équipements de sa profession.
- Le drapeau ennemi peut être ramené à la base, même si le drapeau allié a été capturé.
- Chaque niveau est composé des «Spawn room» où le joueur apparaît ; celles-ci contiennent des munitions et sont défendues par des portes que l'ennemi ne peut pas ouvrir. Si ce dernier réussit à y pénétrer, il se fera tuer.
- Certaines plates-formes et ascenseurs ne sont accessibles qu'à un camp ou à un autre.
- Sur certains serveurs, on vous demandera de voter pour la carte suivante. Pour ce faire, tapez «vote» dans la console. Parfois, le serveur fera une boucle sur une seule carte.
- À tout moment, il est possible de changer de profession avec la commande «changeclass» et d'équipe avec la commande «team (red, blue)».
- L'installation met aussi en place un bon nombre de fichiers sonores qui pourront être lancés, comme des macros pour organiser la stratégie d'une équipe et en diriger ses membres.

pasnet

Burma Shave

Le Richard Nixon Memorial Burma Shave Show-down est une sorte de bibliothèque de Haikus sur l'ancien Président. À l'origine, Burma Shave était une marque de crème à raser qui faisait ses annonces publicitaires sur les routes des USA avec des poèmes de quatre lignes. En voici quelques-unes composées à la mémoire de «Dick» : «Nixon got us in with China, Now he's gone to something fina. BURMA SHAVE» Ou encore, «Dickie slept through Martin's dream. At least he kept his tape heads clean with… BURMA SHAVE»

Taste Good



La home-page des cigares Avo, «des cigares qui ont bon goût et vendus en conditionnement humidifié». Une belle idée de cadeau pour les fêtes au http://www.cuba-cigar.com/box-avo.htm

J'accuse !

Vous avez des opinions sur l'affaire de la robe tâchée ? Sur la manière qu'a Clinton de mener sa politique étrangère ? Sur la partie de Monica Lewinski qu'il faut raboter en premier pour la rendre mettable ? Exprimez-vous sur le grand forum de http://books.dreambook.com/nuuk/clinton.html, sans oublier que tout ceci sera enregistré et que l'on vous posera des questions lors de votre prochaine demande de visa.

Ronald Mc Reagan



L'«Alzaithon» n'est pas une coutume télévisuelle trop répandue aux USA. Aussi, pour lever de nouveaux budgets afin de soigner cette maladie, on vend sur le site du http://www.ronaldreagan.com/ le dernier documentaire où le président Reagan dit des trucs audibles.

Goodies



On le sait depuis la sortie de «Toy Story», de Disney, et de «Détective», de Godard, 30 % des profits d'un film peuvent être réalisés après sa sortie grâce à la vente de goodies. Ne rêvez pas : pour la Maison Blanche et la présidente des États-Unis, c'est la même chose. On refourgue des maquettes d'avion pour faire marcher Air Force One, on vend des origamis de Maison Blanche pour payer le ravalement ou encore, plus récemment, des robes en acrylique lavables à 50 degrés. Sur le site de la fondation «Nixon pour la paix» (à traduire par «Qu'on lui foute la paix»), on trouve des oreilles présidentielles, des sous-bocks, des cartes à jouer Nixon (en fait truquées) et bien d'autres choses au http://www.nixonfoundation.org/

Telex........................

- Stonger in the Night…
http://www.hotchoo.com/sinotro/index.html

•RÉSEAU

Le gunner est le gardien de but de Weapons Factory, le gros bourrin que l'on place à côté du drapeau en lui disant : «Garde ça, truc !» Pour l'aider dans sa tâche, il possède le Mega Chain Gun qui est l'arme la plus mortelle du jeu, son seul désavantage étant qu'elle se décharge plutôt rapidement. Le Gunner devra donc aller faire le plein de temps en temps. Du côté des grenades, on trouve la Cluster qui explose en projetant 4 autres grenades explosant à leur tour ainsi que la Shrapnel susceptible de neutraliser toutes choses vivantes sur laquelle elle a été lancée.

ENGINEER

Armes : Blaster, Shotgun, Machine Gun, Armor-piercing Dart, Tesla Coil
Grenades : Normol, Shock, Mog
Pouvoirs spécioux : Supply Depot, Alorm, Sentry Gun, Groppin
Armure moximum : 100



L'engineer est une spécialisation très puissante. Tout d'abord, il peut mettre en place des canons à tir automatique de trois niveaux de puissance. Il peut aussi créer, n'importe où, une plaque de régénération sur laquelle tout allié peut se recharger. Il possède aussi une armurerie terrifiante : un fusil-mitrailleur perce-blindage qui passera outre toutes les protections d'un ennemi ; un lance-collets qui provoquera des dégâts exponentiels au soldat pris dans son étau ; et puis deux types de grenades terrifiantes : la Shock qui projette des rayons meurtriers sur chacune des personnes présentes (y compris les alliés) ; et enfin la Mag qui ouvre un vortex attirant les soldats vers elle jusqu'au centre de l'explosion.

CYBORG

Armes : Bloster, Shotgun, Lightning Gun, Cluster Rocket, Grenode Louncher, Sentry Killer
Grenodes : Cluster, Shropnel, Loserboll
Pouvoirs spécioux : Plosmo, Bomb, Komikoze
Armure moximum : 225

Le cyborg est l'alter ego du Gunner en version offensive. Il est armé avec une quincaillerie impressionnante : un fusil Éclair surpuissant à courte



distance, un lance-grenades standard, des missiles qui explosent en libérant des grenades autour d'eux et un lance-roquettes d'une puissance formidable mais aussi d'une lenteur extrême. Les grenades Laserball lancent autant de faisceaux laser qu'il y a d'ennemis dans les environs de leur explosion. Équilibre de la terreur oblige, il a aussi le pouvoir de déposer une bombe au plasma, qui mettra une vingtaine de secondes avant d'exploser (en tuant tout ce qui est dans la ligne de vue) et le pouvoir de se transformer en kamikaze lui permettant ainsi, s'il demeure vivant une dizaine de secondes, d'exploser à la gueule de quelqu'un. Comme récompense, sa mort ne sera pas comptabilisée. Un comble dans la mesquinerie.

NURSE

Armes : Bloster, Shotgun, Infected Dort, Mochine Gun
Grenodes : Normol, Concussion, Plogue
Pouvoirs spécioux : Immunisé oux infections
Armure moximum : 134



L'infirmier, comme son nom ne l'indique pas, est plutôt spécialisé dans l'empoisonnement. Il utilise le matériel qui lui a été remis à la sortie de la fac de médecine, d'une façon détournée : le lance-dards contaminé cause des dégâts à chaque tour pour chaque ennemi atteint, jusqu'à la mort. L'infirmier peut aussi s'en servir pour soigner ses équipiers contaminés. Dans la même optique paramédicale, il possède aussi une grenade bactériologique qui peut infecter, dans certains cas, des pièces ou des lieux ainsi que les personnes qui y entreront. Une certaine vision de la médecine.

SNIPER

Armes : Blaster, Shotgun, Sniper Rifle, Railgun
Grenades : Normal, Flare
Pouvoirs spéciaux : Autozoom, Laser Sight
Armure maximum : 125

Le sniper est un adversaire terrifiant. Placé dans un endroit discret où il a un champ de vue dégagé, il peut faire des dizaines de morts sans que les victimes comprennent d'où vient le tir. Sa première arme est un Railgun dont le faisceau, invisible, lui permet de se défendre au corps à corps ; la seconde est un fusil à lunette qui tuera instantanément n'importe quel ennemi, quel qu'il soit, aussi fort qu'il soit. Il est aussi muni de grenades luminescentes, qui exploseront à portée d'un intrus sans toutefois lui causer des dégâts.



ARSONIST

Armes : Blaster, Shotgun, SHC, Flare Gun, Napalm Missile, Flame Thrower
Grenades : Normal, Napalm, Concussion
Pouvoirs spéciaux : Laser Defense
Armure maximum : 175

L'arsonist est spécialisé dans tout ce qui est matières combustibles : napalm, souffre, mais aussi propergol et kérosène. Son grand panard, c'est d'enflammer tout ce qu'il voit : des pièces vides, des enfants, mais aussi des ennemis. Pour ce faire, il est muni de lance-flammes, ou encore de grenades au napalm. Mais, comme si ça ne suffisait pas, il peut aussi placer des filaments laser entre deux murs qui couperont l'herbe sous le pied de celui qui passera dessus. Sa grenade à concussion, si elle explose à portée d'un soldat, lui ravagera l'oreille interne et lui détruira sa vision en le faisant tituber.

SPY

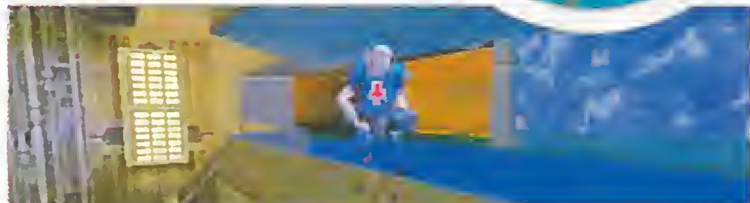
Armes : Blaster, Shotgun, Machine Gun, Tranquilizer Dart
Grenades : Normal, Concussion
Pouvoirs spéciaux : Disguise
Armure maximum : 100

L'espion est toujours la personne la plus crainte par l'équipe adverse. Grâce à sa faculté de se déguiser, il peut endosser la personnalité de n'importe quelle profession tout en enfilant le dossard adverse. Sauf dans le cas où il ouvre le feu ou arrive à ramasser le drapeau ennemi, il demeurera ainsi dissimulé et pourra se balader en toute quiétude, ou presque, dans le camp ennemi. Il est aussi armé d'un fusil tranquillisant, qui ralentira l'allure et la capacité de tir d'un éventuel poursuivant.









WEAPONS FACTORY, LE CHOIX DES ARMES

Venons enfin à la principale innovation de Weapons Factory : les professions et les armes. On compte neuf classes de personnages distinctes : chacune d'elles possède ses propres armes, sa fonction ainsi que des capacités spéciales. Dans un jeu en réseau, choisir sa profession revient dans la plupart des cas à se cantonner à la stratégie pour laquelle le personnage a été prévu. Ainsi un cyborg sera-t-il à même de percer les défenses les plus sophistiquées, un gunner et un ingénieur seront même capables de transformer la zone entourant le drapeau en véritable forteresse. Les caractéristiques et images ci-dessous sont issues du manuel online. Les armes et habilités spécifiques seront décrites en détail. Le niveau d'armure maximum est en fait le niveau de protection le plus haut que le joueur pourra atteindre en ramassant toutes les armures.

B E T A V E R S I O N

QUAND ON S'APPELLE MONSIEUR INTERPLAY, ON VOIT LES CHOSES EN GRAND. QUAND CES CHOSES S'APPELLENT BALDUR'S GATE ET QU'ELLES REPRÉSENTENT LES ESPOIRS LES PLUS FOUS DES RÔLISTES ACHARNÉS, ON EST HEUREUX QU'UN ÉDITEUR AIT UNE VISION GRANDIOSE DES JEUX, ET ON LE REMERCIE.

Baldur's Gate





MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	RÔLE
ÉDITEUR	INTERPLAY
DÉVELOPPEUR	BIOWARE/BLACK ISLE STUDIO
SORTIE PRÉVUE	NOVEMBRE

Interplay nous gâte. Cette fin d'année va voir sortir presque simultanément plusieurs jeux de rôles. Entre Fallout II et Baldur's Gate, il n'est pas question de concurrence. Les deux proposent des univers différents. Le héros de Baldur's Gate évolue dans le monde des Forgotten Realms, le royaume de Donjons & Dragons Avancés édité sous licence TSR. Remisez vos figurines et votre pinceau à trois poils dans la malle aux souvenirs et collez-vous à votre écran. Devrez-vous aussi abandonner vos livrets de maître de jeu ? Seul le test vous le dira. Mais sans vouloir m'avancer... ya bon ! Bref, voici un avant-goût des délices qui vous attendent.

Un digne successeur ?

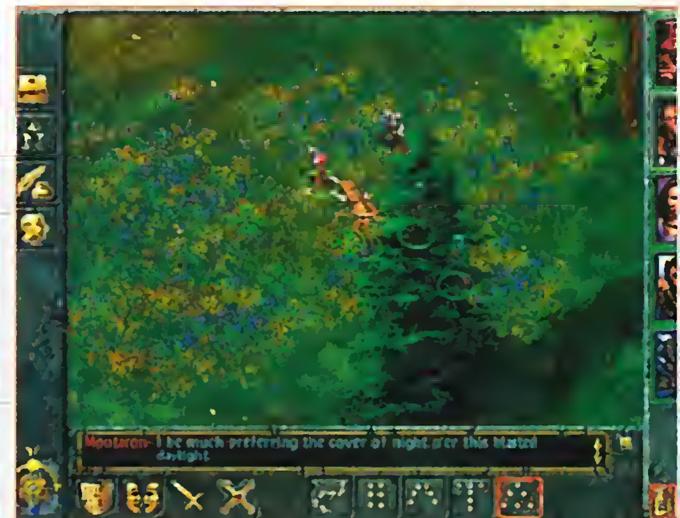
Combien d'entre vous en sont restés à Ultima ? Combien d'entre vous ont attendu son successeur ? Certes, il y a eu



▲ Certains monstres sont à éviter absolument quand vous avez un faible niveau. Les ogrillons ne font pas dans la dentelle, et même si vous êtes six, vous ne ferez pas le poids.







800 Mo pour un soft au graphisme époustouflant





Daggerfall, en vue subjective... Il y a eu aussi Fallout, un monde nucléarisé... Et Ultima Online pour les nantis... Aucun ne nous faisait retrouver les plaisirs d'Ultima 7. Les nombreuses quêtes en temps illimité : absentes. La vue isométrique des personnages : pareil. La rapine discrète dans des maisons mal gardées : encore moins. Le plaisir de se balader dans un monde sans joueurs sanguinaires : Ultima Online en est loin. Dans tous ces jeux, il manquait toujours un élément essentiel qui avait fait la réussite d'Ultima 7. Baldur's Gate semble avoir trouvé la recette, pour nous offrir ce qui nous avait tant manqué. Votre personnage réalisé avec soin et ses cinq compagnons vous emmèneront en balade aux quatre coins d'un univers merveilleux. À la recherche de dragons, prêts à combattre le mal partout où il se présente, vous redécouvrirez les joies oubliées de la recherche du Graal (votre Graal à vous étant à fortes connotations sonnantes et trébuchantes).

Penser à devenir un apprenti courageux

L'histoire de Baldur's commence simplement. Vous vivez une vie dissolue. Festins, beuveries et autres passe-temps emplissent vos longues journées. Vos aspirations butent sur les hautes murailles de Candlekeep. La claustrophobie vous guette. Vous ne rêvez que d'une chose : respirer l'air pur de la forêt et batifoler en liberté sur les tapis de fleurs que vous voyez poindre du haut des remparts. Un jour, votre père adoptif décide de vous emmener hors de la cité. Enfin du mouvement ! Le mouvement tant désiré se transforme vite en tempête incontrôlable. Mais votre sortie était attendue. Des monstres sont prêts à vous faire un mauvais sort. Avant d'expirer, votre père adoptif vous glisse quelques mots sur votre prochaine destination. Seul, vous voici perdu dans la grande forêt infestée de loups. Avez-vous seulement pensé à semer des cailloux pour revenir vers les murailles protectrices ? Que nenni. De toute manière, les gardes ne vous auraient pas ouvert la porte. Qu'il en soit ainsi, en avant pour la grande l'aventure !

Des combats sanglants

De l'humain au nain, du voleur au mage, les personnages respecteront les lois des Royaumes Oubliés (Forgotten Realms, donc). Si vous êtes un habitué des jeux éponymes, vous reconnaîtrez sans problème les créatures qui vivent dans ce monde. Ogres, gobelins, insectes (en tout une soixantaine de combinaisons basées sur 20 monstres types)... Vous rencontrerez tous les monstres déjà affrontés les dés à la main. Vous n'aurez plus

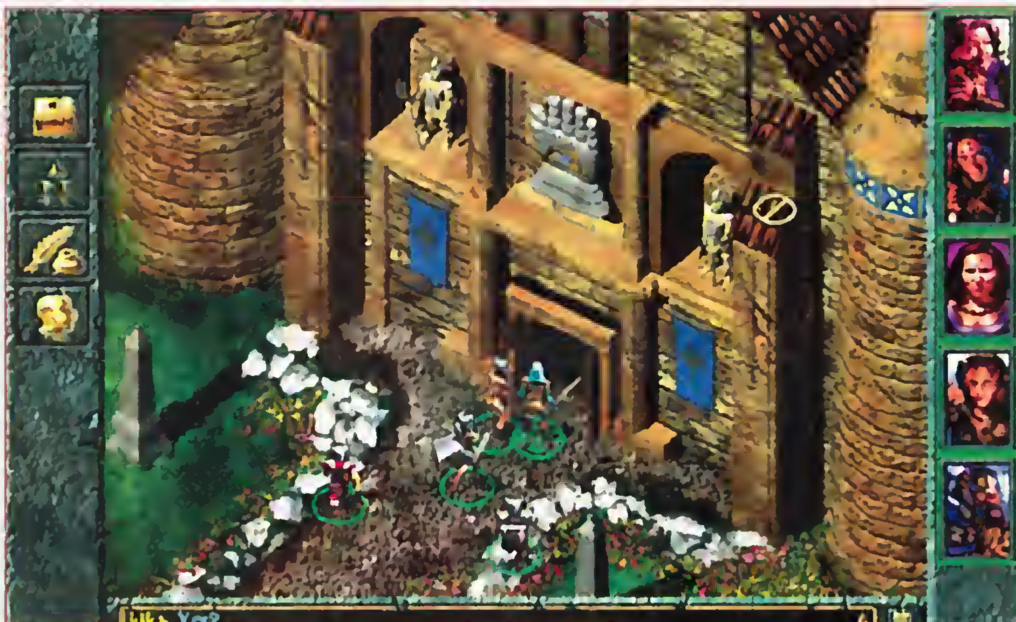
BIOWARE, UN DÉVELOPPEUR TALENTUEUX

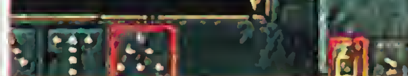
Bioware a été fondé en 1995 par une équipe de trois associés. Son but était la création de softs de loisir et de projets d'éducation médicale. La maison s'est agrandie peu à peu et comporte désormais trois branches : l'Éducation par le multimédia toujours centrée sur la médecine, les Effets spéciaux et le Développement de jeux vidéo. Leur premier titre de jeu, Blasteroïds 3D, est sorti en 1995. Le second, Shattered Steel, a connu un succès plus conséquent. Édité en 96 par Interplay, il mettait le joueur dans la peau d'un pilote destiné à nettoyer une planète de toute activité rivale à celle de sa faction.

Durant le développement de Shattered Steel, l'équipe de développement pensait déjà à un nouveau jeu. Battleground Infinity devait finalement devenir le Baldur's Gate que l'on connaît.



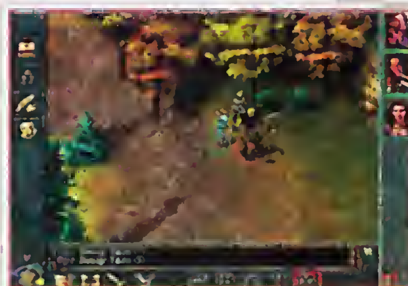






▲ *Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, les temples vous permettront de refaire votre stock de potions et d'apprendre de nouveaux sorts*





à les lancer lors des combats. Vous dirigerez directement vos héros dans des affrontements en temps réel. Le système des combats vous autorisera à préparer à l'avance les actions de chacun de vos guerriers. Il vous laissera intervenir durant le déroulement pour lancer des sorts (100) ou mettre un blessé sur la touche. Le temps réel ne permet pas de se la jouer autant stratégique que dans Fallout. Le jeu n'est pas pour autant basique. On retrouve les principes de combat d'Ultima 7 (pour moi, il est resté le jeu de rôle de référence), en plus complexes et plus riches. D'après l'éditeur, on pourra se trouver mêlé à des combats mettant en présence jusqu'à 20 monstres à la fois.

Une moralité douteuse

L'environnement des jeux de rôles a été scrupuleusement préservé. Règles et créatures, apparemment tout y est. Les monstres s'acharneront sur vous, tandis que vous ne penserez qu'à leur voler leur trésor. Cachés dans les vastes contrées que vous visiterez, ils vous attendront au détour d'un chemin, prêts à vous assommer pour s'offrir un repas de chair humaine. Les habitants les valent bien. Les poivrots vous agressent pour une seule petite question posée. Les soldats vous tombent dessus si vous osez ouvrir un coffre par simple curiosité (non, je n'ai pas pris un personnage voleur). On vous paye même pour tuer votre prochain. Question moralité, on ne sait jamais sur quel pied danser. La quantité des personnages non joueurs a l'air impressionnante (plusieurs centaines). Savoir s'ils sont du côté du bien ou du mal semble plus compliqué qu'il n'y paraît. Les femmes vous empoisonnent d'un simple baiser et les ogres vous demandent de les laisser manger tranquillement. Quand un barde demandant de l'aide se transforme soudain en mage fou, on en vient à se poser des questions sur les prochaines rencontres. Quant à vos compagnons, vous ne savez pas vraiment sur qui vous tombez. Les premiers ont des mines plutôt sérieuses. Le mage chaotique, lui, émet des sons bizarres lors de ses attaques. Les suivants sont un mélange de rentiers à la recherche d'aventure et de fous voulant conquérir le monde. Avec ses 26 classes de personnages, l'univers de Baldur's Gate semble bien complet.

Trop beau pour être vrai ?

Avant tout, ce qui frappe, dans ce jeu, c'est le graphisme. C'est trop beau, trop bon, trop extraordinaire. Parterres de fleurs bleues, forteresses abandonnées, villages aux maisons fleuries, les décors sont incroyables. Forcément, le mode 24 bits true colors y est pour quelque chose. Et je n'ai vu qu'une faible partie du jeu, puisque l'ensemble comportera l'équivalent de 10 000 écrans de 640 x 400 ! Pour l'instant, les quêtes se passaient à l'air libre mais j'ai ouï dire qu'une porte magique était dissimulée dans un vieux bâtiment et qu'une mine cachait l'entrée



▲ *Chaque combat donne lieu à des animations. Explosions de lumière pour un sort, vol de morceaux de chair, têtes découpées, vous allez vous régaler.*

LA GENÈSE D'UN NOUVEL UNIVERS

L'idée de départ était de créer un univers constitué de plusieurs plans. Le joueur serait une petite divinité voyageant de plans en plans. Il interagirait avec les habitants, Celtes, Égyptiens… Son but serait de résoudre des quêtes. Le premier problème qui s'est alors posé à Bioware était celui de concevoir un univers online gigantesque, avec une équipe minuscule de 12 personnes et un budget limité. Avec une démo sous le bras, les commerciaux se mirent en route à la recherche de financiers. Interplay se décida. Il arriva avec, en cadeau, la licence de AD&D Forgotten Realms (Donjons & Dragons sur papier édité par TSR). Les premiers mois ont été plutôt durs pour la petite équipe de 12 personnes : plus de 300 dessins et autres documentations créées avec en plus les premiers tests graphiques. L'équipe, qui s'est étoffée par la suite, n'a pu éviter les problèmes de développement du moteur de jeu. L'ajout des sons, le respect des règles d'D&DA et les bugs graphiques ont monopolisé beaucoup de temps en réécriture et expérimentation de programmes. Enfin, l'éditeur de jeu de Baldur's Gate (Bioware Infinity Engine) a été au point. Délicat à manier, il reste facile d'accès et surtout très stable. D'ailleurs, Interplay en a déjà acheté la licence pour un futur gros jeu de rôle évoluant dans le monde de TSR. Le jeu actuel n'a que peu de ressemblance avec le projet de départ. Presque trois ans de développement ont été nécessaires pour réaliser ce soft aussi riche et immense que les concepteurs l'avaient désiré au départ.

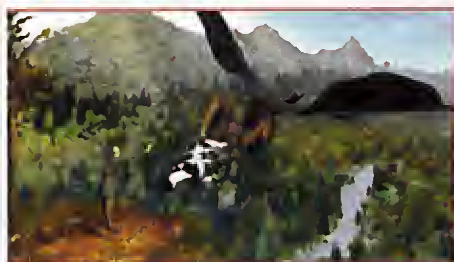


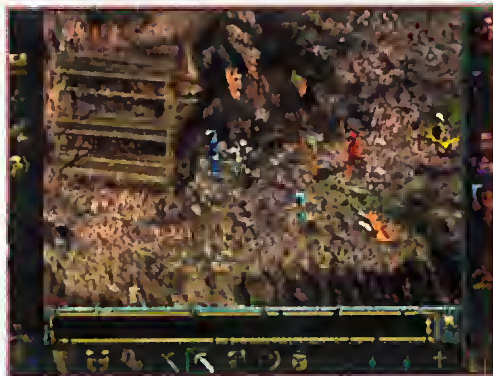




◀ Le temps pourra avoir de fâcheuses conséquences sur vos troupes : un éclair orageux, et votre belle armure toute neuve ne contiendra plus que de la barbaque grillée.

Vous aurez à effectuer des choix parfois difficiles. Protéger ou ne pas protéger un voleur du bras armé de la justice ? Sauver sa réputation ou préférer aquérir des émeraudes ? Le dilemme reste entier. ▼





secrète d'un univers maléfique. Les décors souterrains ne vont donc pas manquer. S'ils sont faits du même bois que les extérieurs, le royaume des Donjons et Dragons sera plus que superbe. Une réelisation si soigneuse demende pas mal de moyens. Le jeu comportera cinq CD pour la servir, egrémentés de scènes cinématiques à mourir de bonheur. Avec les multiples quêtes préparées par nos amis Bioware et l'annonce de scénarios succédant à la sortie du jeu, la durée de vie promet d'être monstrueuse (100 quêtes secondaires et six chapitres). Si c'est le cas, Baldur's Gate apparaîtra, après Ultima 7, comme le prochain jeu de référence et encore, on ne parle pas du réseau (6 joueurs) qui devrait apporter beaucoup à ce qui semble déjà extrêment sympatique.

Kika





BESTIAIRE

Baldur's Gate abrite une population des plus diverses. De la vache loitière au mystérieux basilic, des habitants peuplent chaque endroit visité. Tous ne sont pas agressifs, mais la plupart demandent à être traités avec prudence. Une parole malheureuse transforme vite un ami potentiel en un ennemi dangereux.















LES BONS PLANS DE JOYSTICK





INTÉRÊT : 93



ÉCONOMISEZ 38 F

Découpez le bon ci-joint, présentez-le dans un magasin Score Games et économisez 38 F sur l'achat de l'un de ces jeux.

1 jeu acheté, Joystick remboursé !

GRÂCE À SCOREGAMES MULTIMEDIA

joystick



INTÉRÊT : 80

BON POUR 38 F* DE RÉDUCTION

sur l'achat des jeux

Grand Prix Legends

prix minimum après réduction : 299 F

ou Police Quest Swat II

prix minimum après réduction : 249 F

À présenter dans un magasin Score Games* pour une réduction immédiate, ou à envoyer au service de vente par correspondance de Score Games.

joystick SCOREGAMES MULTIMEDIA

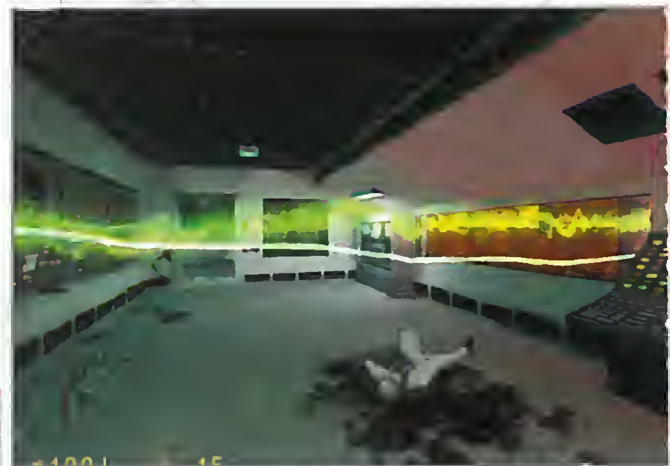
* Offre non cumulable, valable jusqu'au 31/10/98 dans la limite des stocks disponibles.

*30 magasins en France, adresses sur le 3615 SCOREGAMES

J'INSTALLE HALF LIFE SANS CONVICTION. LES PROGRAMMES DE CETTE RENTRÉE ME DÉPRIMENT. ENCORE UN DOOM-LIKE. COMME SI KLINGON NE M'AVAIT PAS SUFFIT CE MOIS-CI. J'APPUIE SUR «NOUVELLE PARTIE» AVEC L'ENTRAIN D'UN GYNÉCOLOGUE VOYANT MAÏTÉ ENTRER DANS SON CABINET. SI J'AVAIS SU...



Half Life







◀ Je ne tarirai pas d'éloges sur l'intelligence artificielle de certains ennemis. Quelques-uns sont assez basiques dans leur agressivité, mais attendez de croiser les marines.

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	ACTION/AVENTURE
ÉDITEUR	SIERRA/CENDANT
DÉVELOPPEUR	VALVE (USA)
SORTIE PRÉVUE	NOVEMBRE

D'un geste synchrone, le gynécologue et moi-même retroussons nos manches : au boulot ! Half Life démarre en émulation soft puisque, pour couronner le tout, ma 3Dfx m'a lâchée. Ça commence à bord d'un wagonnet futuriste. Une jolie séquence cinématique incrustée d'un générique bien tripant nous fait visiter un complexe chimique militaire. Les petits picotements d'excitation typiques me parcourent l'échine... Ça sent le grand jeu. Je cours éteindre la lumière et me maudis de ne pas avoir pensé à pisser avant. Une voix désincarnée m'explique le règlement intérieur de l'usine, bien facho. Tout manquement à ce règlement me vaudra d'être exécuté sur le champ. Un robot de manutention passe dans mon champ de vision, animation superbe. Comme il sort de l'écran, je tape sur les flèches de direction par réflexe. Ça bouge. Ça n'est pas une cinématique d'intro du tout. C'est le jeu. Depuis le début.

Le trip, le grand

Six heures de jeu. Ma vessie va exploser. J'ai migré sur le PC de Fish, un PII300 dont la carte 3D n'a pas encore été pourrie par une bêta plantée. Le jeu utilise les drivers OpenGL, qu'importe donc la marque de la carte accélératrice 3D. Il est une heure du matin, la rédac de Joy au grand complet est derrière moi, bouche bée. Tout le monde prie silencieusement pour que la bêta ne plante, ni ne s'arrête sur un définitif «Fin de la version de démonstration». Mais ça continue. C'est un bain de jouvence qui me replonge dans les délicieuses terreurs d'Alone in the Dark, me fait revivre la claque que fut Duke. J'ai recommencé ma partie en lançant d'abord le tutorial. 20 sur 20. On y apprend le maniement de la combinaison dont on est équipé, des armes et quelques



◀ Debut du jeu   on incarne un pauvre gars payé pour entrer dans un «cyclotron». Des savants vont tenter un expérience sur une matiere particulièrement instable Votre boulot . appuyer sur un bouton. D…rière leur vitre blindee, les savants matent, …raignant que ça pète... et ça pète. ▼





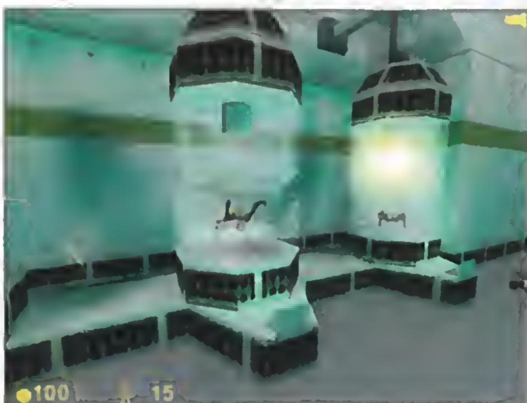
▲ Toujours au début, on croise un mec en costard. «l'homme a la mallette» Il passe un savon à un scientifique.   Cel…-là, vous allez le croiser plus d'une fois.



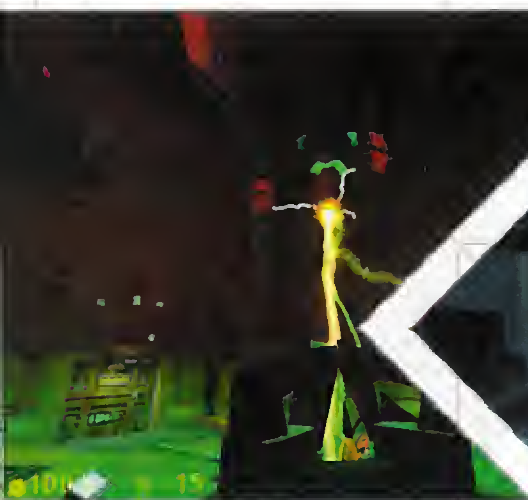




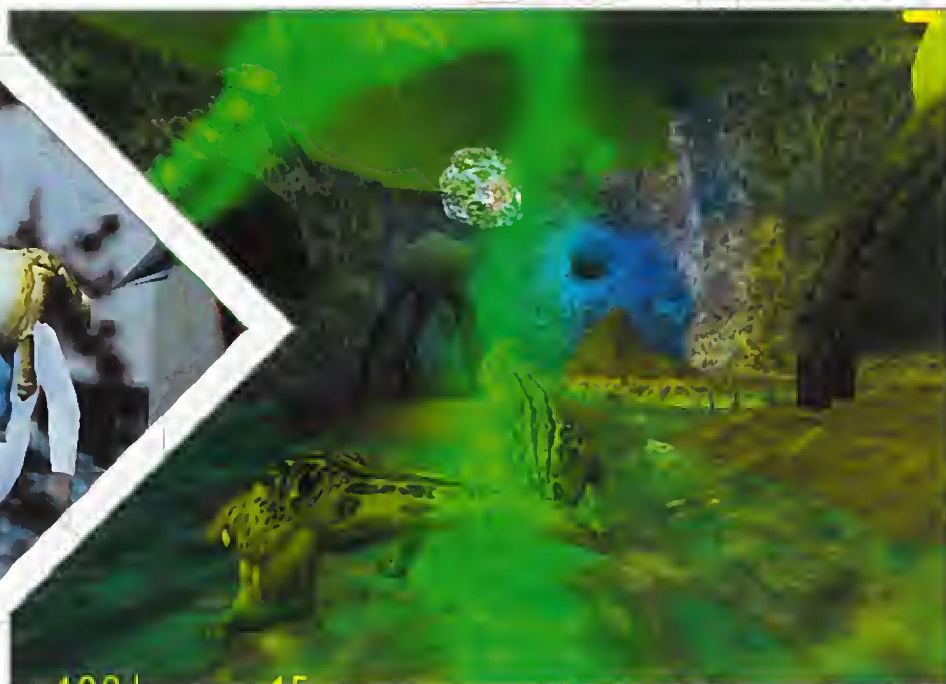
astuces importantes. Puis c'est le jeu, d'une époustouflante beauté. On reconnaît à peine le moteur du premier Quake derrière tout ça, intégralement remanié. On se balade en temps réel dans une cinématique. On croise sans arrêt de petites saynètes dans lesquelles on peut intervenir : un soldat court après un scientifique, on peut le défendre ou se planquer et laisser faire. On appelle l'ascenseur en appuyant un bouton... Hurlements d'horreur. Celui-ci tombe en chute libre, on a juste le temps de croiser le regard halluciné de ses passagers pour l'enfer. On arrive dans un entrepôt. Ça grouille. J'entr'aperçois des soldats de toutes parts. Un pauvre type les appelle à l'aide, il est secouru d'une balle dans la tête. L'enfer se déchaîne alors... L'intelligence artificielle est la











▲ Dans le cyclotron, ça devient n'importe quoi. Tout explose, puis le noir. J'allume la lampe de la combinaison. Noir. Dix secondes interminables. Nouvelle tempête d'éclairs, puis gloups... Me voilà face à des aliens, aussi surpris que moi. ▶

plus vicieuse que j'aie jamais eu l'occasion d'affronter dans un Doom-like. Les marines me prennent à revers, se planquent. Accroupis derrière une caisse, je les attends, embusqué. J'entends leurs pas, les commandements brefs de leur chef, puis, j'entends «cloung, cloung». Silence. Je me retourne : derrière moi, une grenade. Je hurle comme une andouille et lâche ma souris comme si c'était une mygale, sans même avoir le réflexe de sauver ma peau. C'est tellement captivant qu'on se surprend à pouffer de rire, à parler à l'écran, à sursauter comme un gamin devant Evil Dead. Quatre heures du matin, je rentre chez moi, hagard, et lance un regard mauvais à mon vieux P166 pas accéléré 3D du tout. À tout hasard, j'installe la démo. Ça marche. En 320 par 200, c'est plus beau et aussi fluide que Duke. OK, je remets ça. Nuit blanche, mais avant tout : pisser.

monsieur pomme de terre

Je marche dans un hangar et, soudain, je m'envole. Je grommelle : «Ça sent le bug.» Derrière moi, Wanda qui mate toujours mon écran hurle en se cachant le visage. Horreur totale... Je viens d'être becqueté par un bidule répugnant qui, collé au plafond, laisse traîner au sol une langue gluante. Yeurk. Le plus flippant, c'est qu'au beau milieu d'un combat, j'ai vu mon ennemi s'envoler en gueulant ! Je lève la tête : il vient de se faire boulotter par la même horreur. ▶ ▼





Sur mon vieux P166 pas accéléré, pas 3D du tout, en 320x200, c'est plus beau et aussi fluide que Duke.

APRES JANE'S ET MICROPROSE, C'EST AU TOUR DE NOS BONS AMIS DE MICROSOFT DE S'Y COLLER. BASÉ SUR UNE VERSION AMÉLIORÉE DE FS 98 QUI PRÉFIGURE CE QUE SERA FLIGHT SIM 2000, COMBAT FLIGHT SIMULATOR, CONTRAIREMENT À SES CONCURRENTS DIRECTS, TIRE PARTI DE L'IMMENSE BIBLIOTHÈQUE DE RESSOURCES DES PRÉCÉDENTS SIMULATEURS DE VOL DE LA FIRME.



Combat Flight Simulator





▲ Le Supermarine Spitfire survolant à souhait des terrains vallonnés.



Un terrain comme tant d'autres : les nouveaux graphismes de Combat Flight Simulator sont superbes. ▼

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	SIMULATEUR DE VOL
ÉDITEUR	MICROSOFT
DÉVELOPPEUR	MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE	NOVEMBRE

Flight Simulator est plus que jamais, depuis sa cuvée 98, une plate-forme de développement. Le jeu de base est assez incomplet, mais devient très vite d'une grande richesse dès que l'on commence à insteller les multiples productions Freeware (avions, scènes, aventures, tableaux de bord) que l'on peut trouver sur Internet. Afin de conserver une compatibilité ascendante, Flight Simulator s'est toujours alourdi d'une interface et d'une programmation en partie scriptée, dont le plus grand défaut est de ralentir le moteur. Microsoft Combat Flight Simulator ne faillit pas à cette règle. C'est grâce à elle que ce dernier pourra être amélioré par les amateurs et totalement transformé. Il est à parier que, dès les premiers jours de la sortie du jeu, on verra fleurir de nouveaux appareils nantis de sons et de tableaux de bord appropriés, car les structures de fichiers entre les deux produits demeurent les mêmes.

■ Dehors, tout est beau

Comme l'avait précisé Microsoft, les terrains que l'on survole sont supérieurs à ceux de Flight Simulator. En fait, à peu de choses près, on se croirait presque dans Flight Unlimited II. Les textures sont très riches, variées et peuvent monter jusqu'à 32 bits pour peu que l'on possède la bécane qui suit. À propos de la rapidité de l'ensemble, tout semble tourner parfaitement sur un P200, la présence d'ennemis ralentissant néanmoins sensiblement le framerate dans la bêta utilisée. La gestion des collisions avec le décor a été réétudiée. Il est ainsi possible de se poser sur une pente montagneuse sans «couler» dedans comme c'était parfois le cas dans FS. Pareillement, on survolera désormais des paysages vallonnés où – cette fois-ci – les aérodromes et les pistes seront totalement immergés dans le décor ambiant. Il sera possible d'évoluer dans des endroits fort détaillés : Londres, Berlin et Paris apparaîtront dans toute leur splendeur. Le même souci du détail sera apporté aux grosses et moyennes agglomérations, ainsi qu'au niveau du positionnement des aéroports, aérodromes et autres pistes de campagne.

Le jeu

On trouve deux campagnes bien distinctes dans le jeu de base : la bataille d'Angleterre où on pourra incarner un Anglais ou un Allemand, et la guerre aérienne au-dessus de l'Europe où les Américains pourront mettre leur grain de sel. Chacune regroupe une cinquantaine de missions. En plus de ces dernières et des missions instantanées, on trouvera une flopée de scénarios d'inspiration historique où on sera placé dans des situations réelles. Chacune de ces missions possède un script susceptible d'être édité. Pour les campagnes, un problème d'ordre temporel aurait pu se poser : le fait d'escorter un vol de B-17 pour une mission de bombardement au-dessus de Berlin et durant plusieurs heures (5 selon l'estimation d'un expert) aurait pu lasser plus d'un joueur. Aussi, à l'instar de EF-2000, Combat Flight Sim propose au joueur de pouvoir à tout moment se transporter au cœur de l'action.

Les combats

Les dogfights promettent de longues heures d'amusement en perspective : à la fois réalistes et simples (un petit «radar» peut être affiché pour les débutants), ils obligent le bleu à apprendre les figures de base sans lesquelles il ne semble pas possible de s'en tirer. Dans le cockpit virtuel, on peut afficher une vue padlock (pour suivre des yeux une cible). Il s'agit là d'une aide appréciable pour l'amateur qui veut repérer l'ennemi ; de la même façon, il devra faire attention à ne pas se planter dans le décor en restant concentré sur les paramètres de vol. Sur le plan de la modélisation et de la conformité avec la vraie vie, les armes embarquées semblent être raccord. Car le jeu tient compte non seulement du calibre et de l'épaisseur du blindage ou de la résistance de la structure, mais aussi de la portée et de l'angle des balles. De cette façon, les dégâts ne se feront que sur des contrôles ou des structures localisés à cet endroit précis. Sur nos propres appareils, on a enfin droit à une localisation vraisemblable des dommages : on peut ainsi perdre un aileron, la radio, des instruments ou encore le pilote et le vol peut en être affecté. Mieux encore, si le contrôle de l'hydraulique est atteint, on risque de sentir une perte de contrôle totale ou partielle des gouvernes sur un certain axe. D'après les développeurs, l'état de l'appareil, après que celui-ci ait été touché, pourra continuer d'empirer jusqu'à l'explosion totale si un atterrissage d'urgence n'a pas été amorcé. À ce titre, les explosions et autres effets de fumée et de particules sont gérés et visibles.

Les zincs

D'une façon générale, on retrouvera, dans MS-CFS, les mêmes appareils que dans les simulations concurrentes. La raison en est simple : le Mustang, Spitfire et autre FW 109 sont des appareils qui ont mené à eux seuls l'ensemble du conflit aérien. Vus de l'intérieur, les avions sont superbes : les cockpits, réalistes et clairs, dont tous les instruments sont fonctionnels, se parent des plus beaux effets grâce à un graphisme très travaillé. Du côté des jauges, on trouve de nouveaux éléments : indicateur de vitesse du P 51, double lecture aux sélecteurs des réservoirs de carburant. La vue du côté cockpit virtuel, bien que moins esthétique, est néanmoins nantie d'instruments fonctionnels tout en offrant un champ de vision accru. Dans MS-CFS, le modèle de vol des avions proposés semble d'un réalisme extrême, tant sur le plan du comportement lié aux facteurs de poids (emports d'armes, quantité de carburant restant) qu'à celui des effets météorologiques. Dans le même registre, des facteurs comme l'« effet de torque » seront pris en compte lors de la mise en route, tout comme l'effet des turbos à une altitude donnée.

Ce qui est nouveau, c'est que les ennemis, à l'instar de F22 de DiD, seront eux aussi obligés de voler avec des contraintes de vol vraisemblables. En effet, pas question de voir des B-17 effectuer des tonneaux pour échapper aux tirs ennemis, ou encore se séparer : ils voleront groupés et tenteront de se défendre avec leurs armes en tourelles. Grâce à tout cela, on pourra se rendre compte des différences existent entre les appareils présents sur le théâtre d'opération. Cela sera particulièrement vrai avec le niveau de compétence des pilotes alliés et adverses : plus il sera élevé, plus ils seront aptes à tirer parti des avantages de l'avion dont ils ont pris les commandes et plus ils sauront agir avec intuition et inspiration. Mieux encore, les développeurs ont implémenté un nouveau concept qui regroupe la capacité de vision d'un pilote adverse. À savoir le nombre de chances qu'il a de pouvoir vous repérer. Pour ce faire, les paramètres pris en compte regroupent aussi bien l'altitude, la position du soleil, la météorologie que le secteur de l'avion derrière lequel vous évoluez. Ainsi, il ne sera pas rare pour un adversaire de vous perdre de vue si vous manœuvrez avec finesse et intuition. Le jeu sera en couleurs et Direct 3D, et supportera bien sûr le joystick Force Feedback. On pourra monter jusqu'en 32 bits et en 1024 * 768 avec une bonne Voodoo II.

Bob Arctor



▲ *Le cockpit du Mustang très «vintage». Sont affichées les aides pour les apprentis pilotes.*









Preview

SIMULATION DE VOL
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROPROSE
DÉVELOPPEUR MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





Un cockpit allemand : superbe sans être bêtement photoréaliste. ▶

European Air War

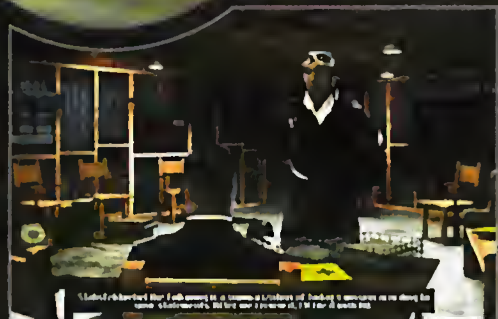


Microprose s'était déjà fait connaître du temps de l'Atari auprès des amateurs comme étant capable de réaliser des simulations de vol bien marrantes telles que F-117a Nighthawk ou F-15 Strike Eagle. Cela faisait cependant un sacré bout de temps que ce développeur ne s'était pas penché sur la question de la Deuxième Guerre mondiale. En fait, je crois même me souvenir (je pourrais vérifier l'info comme un journaliste du Canard en allant chercher dans les vieux numéros de la pièce d'à côté, mais en fait c'est trop loin et je n'ai pas de véhicule) qu'on avait fait une couverture sur son dernier jeu du genre : 1942. European Air War est le grand retour dans le petit monde de la simulation. En fait, il ne constitue que l'avant-garde de produits du même acabit qui ne vont pas manquer de déferler sur nos bécanes (voir encadré).

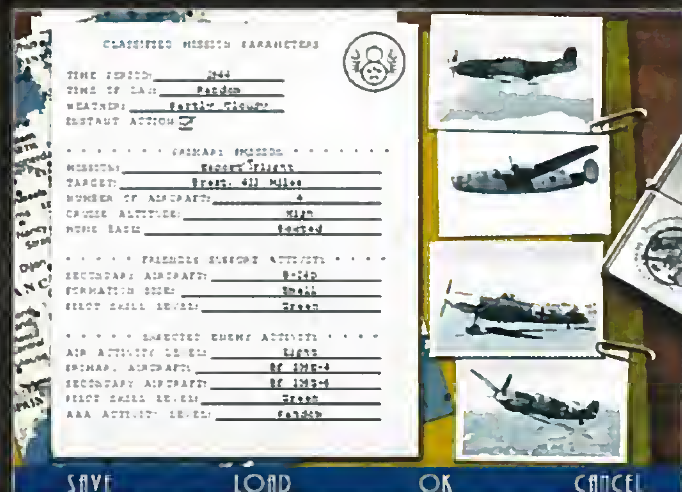
Les campagnes regroupent un ensemble de missions reliées entre elles. Le pilote que vous incarnez devra faire carrière sans se faire tuer et survivre aux différentes époques durant lesquelles se déroule le jeu (1940 à avril 1945) et ainsi progresser au sein de son escadron. La gestion de l'ensemble rappelle Red Baron II, qui était sur ce point une petite réussite. Bien entendu, on pourra choisir d'endosser la nationalité germaine, anglaise ou yankee. EAW propose aussi une meute de scénarios individuels et paramétrables allant de la mission «search and destroy de chasseurs» au bombardement ou encore à la chasse au V-1.

Sans toutefois atteindre le grand nombre de zincs proposés dans l'antique (mais néanmoins excellente) série des Aces, on pourra prendre les commandes des chasseurs les plus









significatifs de cette époque rigolote au possible. Ainsi, du côté américain on peut piloter un P-38 version H ou J, un P-47C ou D, ainsi que le très classique P-51 Mustang. Les forces de la RAF sont quant à elles dotées de Spitfire Ia, IX, & XIV, de Hurricanes, de Typhoon et de Tempest. Quant aux joueurs plus germanisants, ils pourront s'éclater comme des ouf dans leur Messerschmidt 109E3 et 110C, ainsi qu'à bord du célèbre Focke Wulf 190. La petite surprise dans ce camp étant que l'on peut prendre les commandes d'un Me262 (chasseur à réaction). Pour ce que l'on a pu voir, les modelés de vol sont très respectueux de la réalité en ce qui concerne les vitesses, la maniabilité et la capacité de montée. Chaque avion est bien entendu équipé avec les différents armements de l'époque : roquettes et bombes incluses. Les canons et mitrailleuses embarquées possèdent un calibre qui cause des dégâts en relation avec leur puissance de feu, et il est possible de les sélectionner séparément ou de les grouper.

Les cockpits sont non seulement des copies conformes des originaux, mais possèdent une grande majorité d'instruments fonctionnels. Étrangement, dans la version du jeu reçue, seul l'horizon artificiel manque à l'appel. Les switches sont actionnables eux aussi, mais il ne semble pas que cela puisse être fait manuellement avec la souris, pour le moment du moins. Les cockpits virtuels permettent d'avoir un aperçu de la puissance du moteur graphique : sans ralentissement sur un P200 non MMX, on tourne la tête et on observe les environs avec pour seule contrainte les limites de rotation des cervicales. On est ici très proche de F-15 dans la qualité de jeu. Enfin, sachez que l'environnement multijoueur d'European devrait permettre à une trentaine de joueurs de s'affronter en réseau local ou par modem interposés.

Bob Arctor





▲ Une escadrille rangée sur le tarmac en bon ordre.



▲ Une formation de Me-262 perdus dans les nuées.



Les appareils allemands au grand complet. ▶

VOL AU-DESSUS D'UN NID DE VIEUX COUCOUS

Nom	Sortie prévue	Editeur	Force feed-back	Nbr joueurs réseau	Nbr avions pilotables	Personnalisation	Campagnes dynamiques	Type d'avions	Localisation des dégâts	Note
European Air War	Novembre	Microprose	Oui	20	Non	Oui	Non	C	Non	Pas de note
MS Combat Flight Simulator	Hiver 98	Microsoft	Oui	32	8	Oui	Non	C B	Oui	Combat Flight Simulator pourra profiter de l'immense bibliothèque d'avions de FS98
Confirmed Kill	1999	Eidos	Oui	16	20	Non	Non	C	Oui	R.A.S.
Fighter Squadron	Décembre 98	Activision	Oui	16	10	Oui	Non	C B	Oui	Modèles de vol extrêmement réalistes
Janes WWII Fighters	Décembre 98	Electronic Arts	Oui	?	8	Non	Oui	C	Oui	Basé sur le moteur de F-15
Aces : X-Fighters	Début 99	Sierra Dynamix	?	?	10	Oui	Non	C	Oui	Simulation «spécialisée» dans la conception d'avions et de prototypes, sur le moteur de Earthsiege 3
Nations	Début 1999	Psygnosis	?	64	12	Non	Non	C	Oui	Basé sur une version améliorée du moteur de G-Police

Personnalisation : possibilité de modifier ou de créer ses propres avions - Type d'avion pilotable : C : chasseur, B : bombardier

▲ L'élément majeur qui fera la différence sera incontestablement la possibilité de personnaliser les avions, voire de les construire (comme dans Ms CFS, Fighter Squadron, ou encore X-Fighters) ainsi que celle de mener une guerre sur Internet avec un grand nombre de joueurs (c'était jusque-là l'apanage exclusif de Air Warrior ou de Warbirds). Enfin, ces jeux seront plus ou moins orientés simulation, le plus souvent dans le duel aérien. Du même coup, bien peu de joueurs seront à même de se mettre aux commandes de machines aussi complexes (et lourdes à gérer en terme de jeu) que des bombardiers.

ADD-ON
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR ENSEMBLE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE











Age of Empires The Rise of Rome



Microsoft aime bien les conquérants. Vous savez, ce genre de types complexés par leur taille qui rêvent de grandeur. Comme disait Einstein : « Il faut se méfier des gens petits, lorsqu'il se met à pleuvoir, ce sont toujours les derniers prévenus »... Si je parle de choses petites, c'est parce que, faute d'un Age of Empires 2, Microsoft nous envoie un add-on du premier. Petite amélioration, mais pour un grand jeu. C'est aussi un bon moyen de découvrir plein de nouvelles tactiques et stratégies, dans la mesure où le joueur disposera de quatre nouvelles civilisations, d'une quantité de nouvelles unités guerrières (frondes, chameaux, éléphants blindés, etc.), de nouveaux bâtiments (bateaux, tours de sièges renforcées, etc.), et donc de nouvelles campagnes. En ce qui concerne les civilisations, vous aurez l'occasion de croiser des Carthaginois, des habitants de Palmyre, des Hellènes, et surtout des Romains. De fait, de originales unités et de inédits avantage, propres à chaque civilisation, feront leur apparition. Pareillement, de nombreuses découvertes viendront enrichir le jeu, et les nouvelles merveilles du monde seront assorties aux nouvelles civilisations. Tout ce joli petit monde spritisé pourra évoluer en mode multijoueur. Ainsi, des grands conquérants comme Alexandre (1,55 m), Jules (1,57 m), Ivan Le Fou (1,53 m), Attila (1,49 m) et moi-même (1,69 m), se rencontreront enfin autour de ce petit accessoire si enrichissant pour Age of Empire, vieux de presque un an, et créé par un autre grand conquérant : Bill (1,82 m).

Pete Boule







Preview

ACTION
PC CD ROM
ÉDITEUR ACCOLADE
DÉVELOPPEUR
BEYOND GAMES
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



▲ Le mini van blindé que l'on vous confie en début de mission.



▲ Les édifices sont gigantesques et l'on voit très loin.



Redline



▲ Le design des véhicules est très réussi, comme ce buggy à la Mad Max.

L'entrée d'une base radioactive. ▶

Avec l'appui des développeurs de Beyond Games, Accolade vient de décider de se dévergonder en nous offrant autre chose qu'une course de ouatures. Grande nouvelle. Redline - toute ressemblance avec un soft de moto serait purement fortuite - nous propulse effectivement en pleine guerre des gangs, dans un futur post-apocalyptique aux environs de l'an 2066. Une bien sale année ! Dans ce soft, vous allez vous retrouver aux commandes d'un véhicule lourdement armé, de marque Mad Max. Ah ben, faudrait savoir : ouatures ou pas ouatures ? Tendez, l'originalité de Redline, justement, c'est que l'on pourra descendre de son véhicule pour bastonner son prochain. Dans la bonne dizaine de missions que comprendra le jeu, qu'il s'agisse d'assassinats de chefs de gangs adverses, de vols de technologie ou de sabotages en tout genre, vous ne pourrez pas vous contenter de rester bien planqué dans votre habitacle blindé. Ben non. Pour devenir le chef incontestable de votre gang, faudra aller s'aérer la couenne et débusquer l'ennemi dans son repaire. Et ouala.

En lançant Redline, on a tout d'abord une petite pensée pour Interstate. Comme ce dernier, les scènes intermédiaires sont réalisées avec le moteur 3D du jeu. On







Assassinats, vols de technologie, sabotages en tout genre.



▲ *Comme dans Carmageddon, on peut rouler sur les ennemis pour faire gicler la bidoche.*

Pilotage en vue intérieur ou extérieur pour se faire son petit film à la "New-York 1997".



peut piloter son engin en vue interne et on dispose également de vues caméra extérieure pour se faire son petit film. Au fur et à mesure de la partie, il sera aussi possible de customiser son tracteur de choc en y ajoutant de nouvelles armes et technologies. Les différents engins ont des looks rétro futuristes. Bref, si Redline ne joue pas exactement dans la même catégorie qu'Interstate, la référence est quand même bien présente.

Côté technique, Redline s'avère être déjà bien allèchant. Grâce à Direct 3D et consorts, il propose de nombreuses résolutions allant jusqu'au 1024. Les décors en extérieur sont gigantesques, et contrairement à certains moteurs actuels le clipping n'est pas exagéré. Comprenez que l'on voit très loin. Les explosions sont très détaillées, façon rotoscoping au cinéma. C'est plutôt beau avec des ciels cauchemardesques. Côté gameplay, Redline s'oriente résolument action. On arrive à bord de son véhicule. Après avoir éliminé le comité de réception à base de tourelles et de fantassins, hop ! on sort du véhicule pour enclencher des interrupteurs et pénétrer au cœur des complexes du futur. Le background, qui se situe entre un Fallout et un New York 1997, semble intéressant. On trouve ainsi une référence à l'Orgon cher à William Burroughs ("Against the scientology"). Vous trouverez même le montage pour un accumulateur d'Orgon sur Internet !

Bref, Redline est assez prometteur. Espérons que la dimension action ne l'emportera pas trop sur l'intérêt des missions.

lansolo

▼ *Voilà la référence à l'Orgon.*





Preview

ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR GROLIER
DÉVELOPPEUR
FRONTIER DEVELOPMENT US
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



Attention : surveillez le niveau de propagation du virus. Arrivé à une trop forte concentration, le monde meurt. ▶



V2000



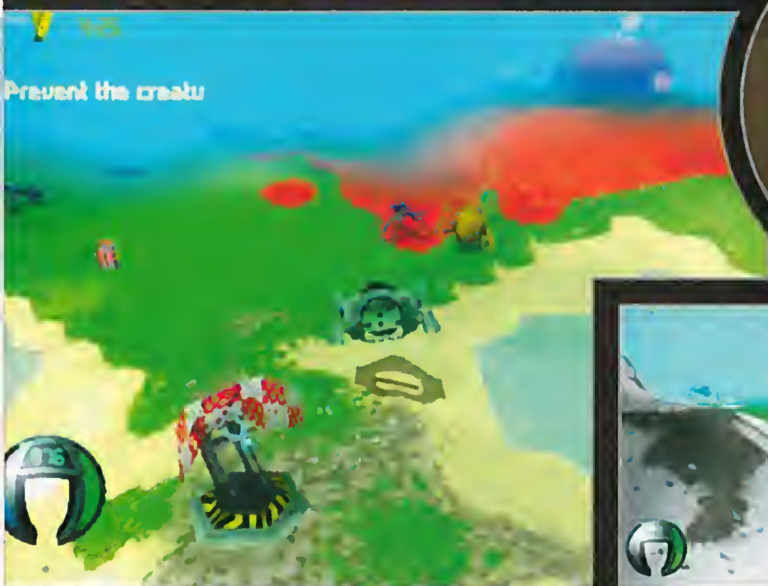




Toutes les previews devraient être comme celle-là : si vous voulez savoir de quoi a vraiment l'air le jeu, piochez dans le CD de ce numéro de Joy et installez la démo 3 niveaux exclusive de V2000 qui s'y trouve. Et voilà le travail. Fin de ma preview. C'est trop pratique. Bientôt on n'aura même plus besoin de faire de preview du tout. On écrira juste : «Voilà, tous les jeux qui sortiront le mois prochain se trouvent en démo jouable dans le DVD Joy de ce mois-ci». Pour les tests, idem : «Tous les nouveaux jeux en vente ce mois-ci se trouvent dans le même DVD-Rom, en version bridée à 5 heures d'utilisation, veuillez insérer votre carte bleu dans le lecteur de votre PC pour l'acheter». Joystick ne fera plus que 12 pages. Et moi je serai viré, car devenu inutile. Ah... Alors avant de passer à la trappe, je vais peut-être essayer de justifier mon salaire.

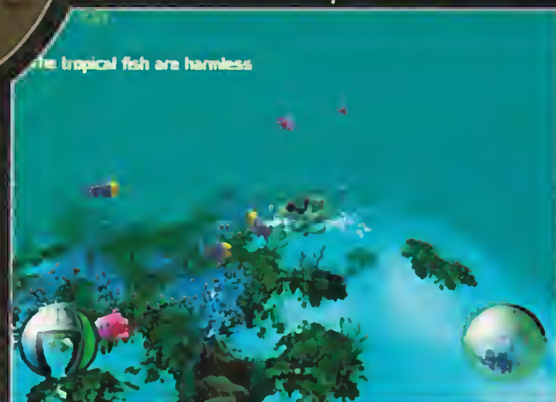
V2000 donc, c'est dix ans après, la suite de Virus. Le programme est aujourd'hui entré dans les livres d'histoire puisqu'il fut l'un des tous premiers jeux d'action en 3D calculée en temps réel sur Atari ST et Amiga. Et je ne vous parle pas de la mythique version Archimedes. Autre détail, d'importance, l'auteur de Virus et V2000 est David Braben, à qui nous devons un autre morceau d'anthologie : Elite. Et je ne vous parle pas de la mythique version sur BBC Accorn double processeur (NDRC : salut Robby !). Fin de la leçon d'histoire, rangez vos livres.

Les extraterrestres débarquent et diffusent dans l'atmosphère un virus bien tordu. Partout









surgissent des monstres, des dragons, des insectes géants. But du jeu : sauver les autochtones avant qu'ils ne se fassent boulotter, puis buter tout ce qui gigote en finissant par les ruches. Pour récupérer les habitants, il faut d'abord les repérer au radar (ils apparaissent en jaune), puis en approcher suffisamment pour les téléporter dans vos soutes (touche «c»). Ramenez-les ensuite à votre base, débarquez-les (touche «d»), et comme la liberté a un prix, ils seront aussitôt mis au turbin dans vos merveilleuses usines d'armement. Encore un jeu à la morale indiscutable. Arrivé à ce niveau du jeu, attardons-nous un peu sur le maniement assez déroutant du véhicule, un jet-hovercraft un peu sous-marin à ses heures perdues. En mode normal (hovercraft), les flèches droite et gauche donnent la direction, la barre d'espace la propulsion, «s» et «x» font monter et descendre vos mitrailleuses et «q» actionne le tir. Pour passer en mode jet et donc voler plus vite et plus haut, il faut d'abord faire le plein de carburant, simplement en entrant en collision avec un bonus carburant. Ensuite, «Tab» change de mode, et dès lors, les touches «s» et «x» servent à définir l'assiette du vaisseau. Enfin, pour explorer





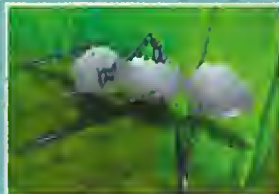




▲ Quand on a bien merdé sa mission, le jeu passe en Dark Mode : tous les habitants meurent, les constructions explosent, et il ne reste plus qu'à essayer de finir le niveau avec les munitions en notre possession.

30 MILLIONS D'AMIS

Tous ces animaux n'attendent qu'un logis et votre affection. Il y en a pour tous les goûts. Adoptez-les avant qu'on les abandonne sur le périph, parce qu'ici ça prend de la place.



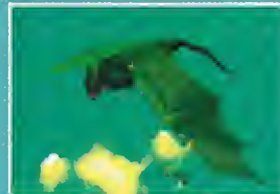
Kiki, 2 ans, est une fourmie géante pleine d'affection qui se nourrit d'humains. Joueuse, elle aime briser les arbres et les bâtiments.



Mabrouk, 4 ans, scarabée géant vert, crache de l'acide (idéal en appartement !).



Dody, mille pattes géant crachant de l'acide (animal de compagnie de prédilection des jeunes enfants).



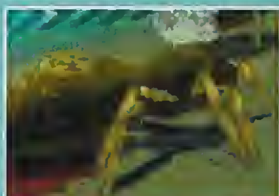
Zozo le Dragon, 900 ans, vole et crache du feu. Adoptez-le avant qu'on le pique.



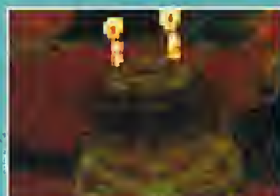
Farouk le pterasect, 2 mois. Parfait pour petit appartement, car Farouk ne fait que 5 m d'envergure et ne grandira plus.



Stephy le requin, 8 ans. Peut apprendre des petits tours comme celui de rapporter un bâton ou faire les commissions.



Popo l'araigné géante, 3 semaines, crache du venin et répand des virus. Compagnon idéal pour les personnes âgées.



Que de tendresse dans ce regard... Alice ce magnifique Spog de 6 mois répand des virus et se reproduit quand on lui tire dessous.



Maya l'abeille géante, 1 an, pique tout ce qui bouge.



Emrick le ver, 6 semaines, se divise en petits vers quand on tire dessus. Parfait pour un élevage.

V2000





les fonds marins, le procédé est assez rustre : il faut vous alourdir en vous lestant d'un poids, poids que vous téléportez dans vos soutes (touche «c»).

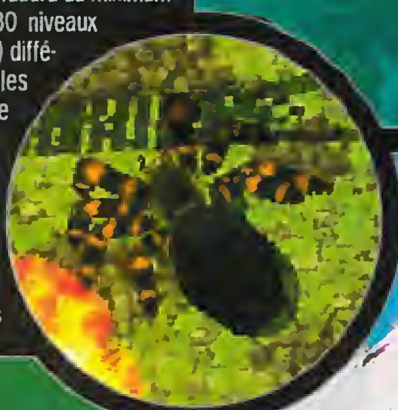
Nous voici maintenant au premier niveau de cette démo, somme toute assez facilement passée. Une fois la ruche détruite, elle se transforme en porte dimensionnelle qui vous mènera, dans la version commerciale, dans le monde suivant... Mais en explorant les fonds sous-marins, vous pourrez également trouver une porte secrète au fond d'un volcan. Le jeu sera ainsi constitué de 30 niveaux dans lesquels vous pourrez aller et venir. Il vous faudra au minimum en achever 16 pour finir le jeu. Ces 30 niveaux se situent sur 6 mondes (donc 6 décors) différents : les mondes verts (médiévaux), les mondes sous-marins, les mondes de roche, de glace, de jungle, et enfin la planète mère des envahisseurs. Second niveau de la démo (monde de glace) : tout devient beaucoup plus compliqué. Songez à utiliser toutes les armes à votre disposition, en particulier les grenades, particulièrement utiles pour vous débarrasser des saloperies de scarabées qui se divisent en dix quand vous les flinguez à la mitrailleuse. L'astuce réside dans la récupération d'un bonus d'invulnérabilité, sans lequel il semble impossible de finir le niveau. Trois niveaux, c'est un bon début pour se faire une idée précise de ce que vaut un jeu, alors rendez-vous est pris pour le test, pour confronter nos avis.

monsieur pomme de terre





▲ *Point névralgique de votre base : l'usine dans laquelle les habitants, recyclés en ouvriers, fabriquent pour vous des upgrades de votre vaisseau.*









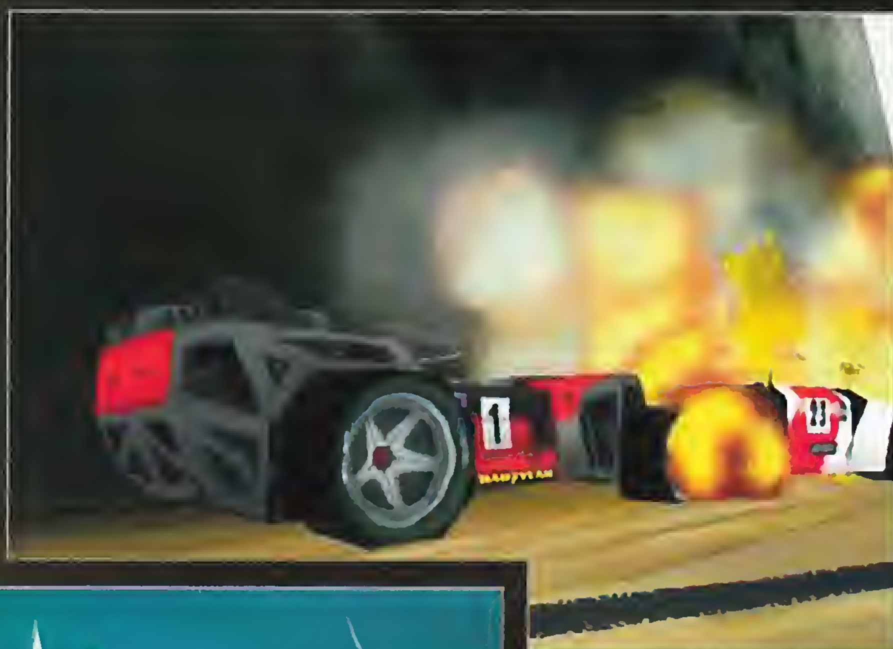
Preview
ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR SCI
DÉVELOPPEUR
STAINLESS SOFTWARE
OCTOBRE







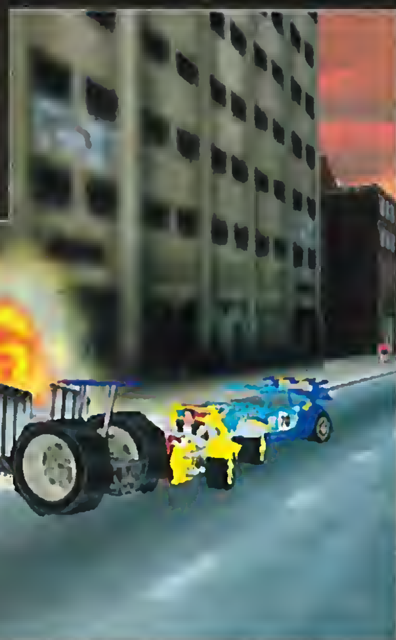
Carmageddon 2



Je crains qu'à ce stade, il ne soit plus possible de réparer. Va falloir changer de caisse.



Sang et flammes. On dirait bien la fin de la course.



Argh ! Du sang pour abreuver nos machines ! Carmageddon, le jeu qui a scandalisé les hypocrites du monde entier, nous en offrait en abondance. Le deuxième volet n'en manquera pas non plus. Il coulera à flots en 3D accélérée. Les circuits de ce soft de course de voitures regorgeront de secrets et de piétons en tout genre. Plus vastes et plus complexes que les premiers, vous en verrez difficilement la fin.

Qui dit nouveau jeu, dit nouveaux piétons et nouvelles voitures. Dobermans agressifs, zombies sortis tout droit de Resident Evil, votre monstre ne demandera qu'à les écraser. Les tactiques pour arriver à vos fins se multiplient. Ouvrez donc la portière pour faucher le gros gamin. Et hop, 400 points ! Que dis-je, un gamin, c'est au moins 650... De nouvelles structures apparaissent aussi. Les baies vitrées seront excellentes pour épingler la nana qui continue de coller à votre capot depuis deux bons kilomètres.

Les adversaires ont pris un sacré coup de hargne. Dans le premier, vous écrasiez, pépère, vos victimes. Maintenant, c'en est fini de toutes ces facilités. Les concurrents vous en veulent à mort. Il n'est plus question de finir la course le premier. La question est de savoir si vous allez la terminer vivant. Ils ont la haine et veulent votre peau. Attention de ne pas devenir une victime au même titre que celles que vous écrasez.

Carmageddon 2 semble bien inspiré. S'il tient ses promesses, il faudra s'attendre à une levée de boucliers encore pire que pour le premier.

Kika



Après un premier passage, il me semblait qu'une de mes roues avait légèrement patiné. Qu'à cela ne tienne, un passage en marche arrière me rassurera entièrement sur la qualité des pneus.

1 AN DE joystick + LE JEU

GRAND PRIX LEGENDS



11 NUMÉROS DE JOYSTICK	418 F
+LE JEU GRAND PRIX LEGENDS	349 F
SOIT UN TOTAL DE	~~767~~ F
POUR VOUS	**499 F**

35% DE RÉDUCTION

SOIT UNE ÉCONOMIE DE **268 F**





OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK ABONNEMENT BP 2 59718 LILLE CEDEX 9

Oui, je profite de votre super offre **«1 an (11 nos) + le jeu GRAND PRIX LEGENDS»** pour m'abonner à Joystick, au tarif exceptionnel de 499 F seulement au lieu de 767 F, **soit plus de 35 % de réduction !**
Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
Carte bancaire n° : ┖┸┸┸┚ ┖┸┸┸┚ ┖┸┸┸┚ ┖┸┸┸┚
Date d'expiration : ┖┸┚ ┖┸┚

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : ┖┸┸┸┸┚ Ville : ....
Date de naissance : ┖┸┚ ┖┸┚ 19 ┖┸┚
Ordinateur : ....
Pseudo* : ┖┸┸┸┸┸┸┸┸┸┸┸┸┸┸┸┸┸┸┸┚
(* à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)
Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 nos de Joystick au prix unitaire de 38 F, et le jeu GRAND PRIX LEGENDS pour 399 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST275

Preview

AVENTURE/ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





King's Quest 8







Ah ça, quelle surprise ! Un King's Quest en 3D. Sierra est en pleine révolution et évolution... Le principe de jeu a lui aussi quelque peu bougé. A pu les mignons petits dessins de créatures mièvres et joyeuses. A pu les clins d'œil marrants. The Mask of Eternity fait passer la séne dans le camp des jeux de rôle aventure/action. Le héros, une grande brute, pour sauver sa belle et les habitants de son monde d'une vie de pierre éternelle, va se coltiner combats et puzzles dans un vaste monde sans grande animation. Les multiples ennemis éliminés lui permettront de gagner de la force et des capacités physiques fort utiles pour parvenir à son but. Pour l'aider dans sa quête, champignons et personnages neutres lui serviront à fond. Les bruitages ont l'air bien sympa, avec des scrouich et des argggs bien comme il faut. Squelettes, hommes des cavernes et gorilles forment les monstres de base plus ou moins faciles à descendre suivant le niveau de difficulté choisi. Mais les décors semblent vides et les animations rarissimes. On en garde une impression un peu terne. Cela dit, la version tombée entre nos mains était loin d'être finalisée. Le jeu a le temps de progresser et nous de nous habituer à ce changement d'ici le test. Sa sortie - en retard - pourrait nous garantir un jeu au top niveau.

Kika





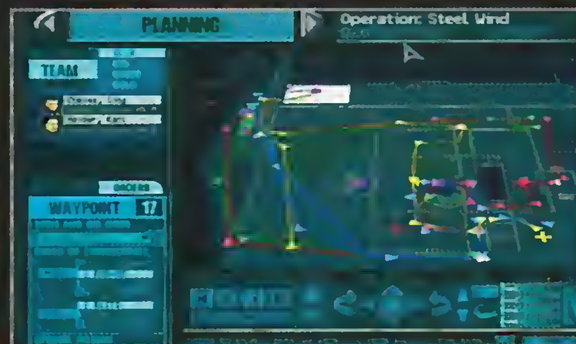




Preview

SIMULATION DE GIGN
PC CD-ROM
ÉDITEUR TAKE 2 INTER.
DÉVELOPPEUR RED STORM ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





Tom Clancy's Rainbow Six





Comme tout Américain qui se respecte, Tom Clancy est un homme qui passe son temps à inventer des histoires où toute la planète rêve de faire péter Washington DC ses alentours. Du coup, Tom Clancy a créé une nouvelle unité anti-terroriste à but non lucratif : Rainbow Six.

Avant de pouvoir commencer un recrutement internationnal, Tom Clancy a fait tout son possible pour que la société Red Storm puisse faire un simulateur où le joueur et futur candidat aura l'occasion de se frotter aux meilleurs terroristes mondiaux. Sachez, chers futurs candidats, que les terroristes en question auront une furieuse tendance à bien viser, et à faire des embuscades à vous foutre six pieds sous terre en moins de deux.

Aussi, pour vous éviter les inconforts des boîtes en sapin blanc et des sacs à viande, une grosse part du jeu sera consacrée à la préparation de votre mission. Au menu, recrutement du personnel, équipement de celui-ci, prise de renseignements sur les terroristes, sur les otages et sur la topographie des lieux. Ce dernier élément aura une importance prépondérante au niveau de l'aspect stratégique, puisque vous devrez travailler sur les plans du terrain d'opération pour y placer vos équipiers et y distribuer vos ordres. Après ça, il ne vous restera plus qu'à vous glisser dans la peau de l'un de vos agents, en vue subjective ou à la troisième personne, pour participer au massacre des terroristes. Et comme c'est Tom Clancy le grand chef, inutile de vous préciser que tout aura été fait pour que ça fasse réaliste. On ne rigole pas avec la formation des unités d'élite.

Pete Boule





Preview

WARGAME TACTIQUE
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBISOFT
DÉVELOPPEUR EMPIRE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





101 : Juin 44
la 101ème en Normandie





▲ *S'équiper est toujours un moment joyeux qui donne la sensation de piller un supermarché pour serial killers.*

C'est terrible les previews. On aimerait pouvoir y écrire : «Pfff... laissez tomber, j'y crois pas du tout à ce jeu sur les tamanoirs volants» ou au contraire «Waou ! Sim Légume IV, ça va tuer !». Mais non, c'est courir au plantage vu qu'on ne sait rien d'un jeu tant qu'on n'a pas une version définitive entre les pattes. Moi, c'est une pré-version de 101 : Juin 44 que j'ai sous les yeux, wargame tactique au principe prometteur, d'autant plus prometteur qu'une partie de l'équipe de Soldiers at War semble avoir participé à ce projet.

On enrôle 18 casse-cou, on les équipe jusqu'aux dents et hop, on les parachute derrière les lignes ennemies, en Normandie, à la veille du Débarquement. Une vingtaine de missions par campagne, et 9 campagnes au total... une durée de vie qui laisse rêveur. Chaque soldat sera détaillé, au point que sa fiche de personnage semble sortie d'un jeu de rôle. Idem pour les combats, particulièrement réalistes, qui tiendront compte de 18 localisations différentes pour les dégâts. 101 : Juin 44 sera également jouable à plusieurs, sur un même PC (pour faire chic, on dit en hot seat) ou via Internet.

Voilà, il n'y a plus qu'à croiser les doigts en attendant sa sortie, le mois prochain.

monsieur pomme de terre



◄ *Quatorze caractéristiques décrivent chacun de vos soldats. Certains jeux de rôle ne peuvent pas se vanter d'en proposer la moitié.*

Preview

ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROIDS
DÉVELOPPEUR MONOLITH
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





Get Medieval



Je déteste les araignées. Des bestioles qui grouillent, qui courent et qui grimpent partout. L'horreur ! Il suffit de quelques bruits bien répugnants pour me faire frémir. Get Medieval n'en manquera pas. En vous baladant dans les couloirs de ses souterrains, vous aurez l'occasion d'expérimenter les sons les plus crades possible. Les bruitages seront vraiment à la hauteur. Ce produit se place sur un plan humoristique. Loin des Daggerfall, des Might & Magic, il reprend le principe de Gauntlet en 2D. À un ou quatre joueurs dans un souterrain aléatoire, vous casserez de la bête. Faire des carpettes sanglantes sous des commentaires rigolards ne promet pas un soft de première catégorie. Mais plutôt un petit produit en forme de clin d'œil aux grands de cet univers du jeu de rôle.

Le look vous fera retomber dans les premiers jeux visités par vos héros. Un peu trop vieux ? Certes, certes. Mais le prix s'annonce de circonstance. Alors ce petit jeu risque de faire son trou.

Kika



Quatre héros pour des donjons semés d'embuches. Qui résisterait à la charge de ces braves ? ▼

▲ Les coffres cacheront des merveilles qui boosteront votre personnage.





▲ Zombis, momies et loup-garou ricaneront sur votre passage quand un affreux gnome jouera le voleur à la tire en vidant vos poches et en piquant vos armes.

Preview

QUAKE-LIKE
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROIDS
DÉVELOPPEUR MONOLITH
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE







Shogo
Mobile Armor Division





▲ Les deux flingues à la John Woo sont devenus un classique du jeu d'action.

Un jeu inspiré des mangas... Méfiance, on s'attend au pire. Pourtant, votre méfiance sera vite désarmée. Shogo, bien que d'inspiration manga, n'en extraira que peu d'éléments. Seuls des portraits de persos apparaissant dans un coin de l'écran y feront allusion. Le restant sera entièrement en 3D, servi par un moteur made in Microsoft. Un moteur Billou pour des développeurs Monolith avec un éditeur Microid, on est en plein dans la grande tambouille. Pour un soft fait de bric et de broc, les fils ont l'air de bien tenir. La version présentée n'était pas encore au point, mais ma foi elle paraissait tout à fait correcte. L'histoire inspirée de la série Robotech et Gundam (série japonaise inconnue en France, sauf des fans du genre) vous place dans des robots de combat. Un Mechcommander ? Non, car les missions s'effectueront uniquement en phase action sans phase de gestion comme dans un Quake pour robots. Le scénario vous donne droit à un roman manga typique : un village détruit, des innocents sauvagement assassinés, un fier jeune homme au grand cœur (vous) dans une académie militaire, une femme aux grands yeux larmoyants de sensibilité. Il ne manque rien pour nous catapulter dans des combats épiques entre mécaniques chromées. On est loin du héros Quake. La grosse brute américaine est devenue un mince garçon à la sensibilité presque féminine, genre personnage de Mishima. Certes il tue, mais par devoir non par plaisir et chaque mort lui arrache des sanglots. Ce qui ne l'empêche pas d'écraser tous les adversaires visibles comme de vulgaires boîtes de conserve. Mais le sang ne gicle pas. Que voulez-vous, la brute épaisse ne sera pas de mise ici, même si ses qualités de tueuse sont essentielles. Alors âmes sensibles que Quake faisait frémir, voilà un produit qui s'annonce à vos mesures.

Kika





Preview

COURSE DE VOUATURES
PC CD-ROM
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR RATBAG
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE







▲ *Le graphisme de Powerslide sera sûrement l'un de ses points forts.*

Powerslide

Powerslide est un jeu de course qui fait irrésistiblement penser à POD, histoire de vous situer un peu l'action. En effet, vous vous retrouvez à la fin du XXIe siècle, alors que toute la civilisation a disparu en raison de l'inconscience écologique des Hommes. Ainsi, les riches se sont-ils enterrés vite fait bien fait pour échapper au désastre, en construisant d'immenses complexes souterrains. Par contre, les pauvres sont restés à la surface, dans le dénuement et le marasme le plus total. Mais une fois par an, les deux mondes se retrouvent pour disputer une course, dont le principal intérêt est de divertir un peuple à l'agonie. À la différence de Pod, l'action est ici orientée « tout-terrain » car rien ne vous empêchera de couper court à travers le décor. En plus de faire quelques belles cascades, le hors-piste aura quelquefois l'avantage de vous faire découvrir des endroits cachés où sont renfermés certains cheat codes. Sinon, le reste ne sera que pur pilotage, car la version que nous avons pu essayer ne comportait ni items, ni dégâts, ni bonus, ni possibilité de customisation de votre véhicule. Il faudra donc apprendre à trajecter comme un dieu pour espérer gagner à la loyale. À mi-chemin entre une simulation et un jeu d'arcade, Powerslide est dans tous les cas doté d'un graphisme prometteur, spécialement en ce qui concerne les circuits. C'est apocalyptique à souhait, la piste n'est pas toute plate mais bosselée et superbement texturée, certaines caisses donnent l'impression de sortir de « Mad Max », bref on s'y croit. Tout ce qu'on espère maintenant, c'est que Ratbag tiendra compte des quelques remarques formulées lors de cette présentation. Car il est clair que Powerslide possède un excellent potentiel, mais quelques doutes subsistent encore quant au gameplay final. Patience donc, mais on croise bien fort les doigts.

Fishbone



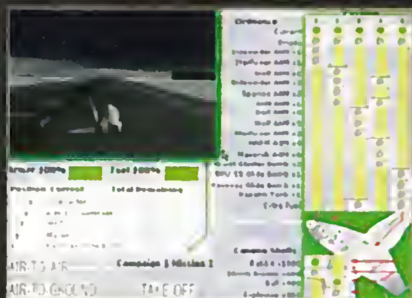
◀ *Ces Australiens sont vraiment des gens bizarres. Très sympa, mais bizarres.*





Preview

SIMULATION
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROPOSE
DÉV. ZIPPER INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





Top Gun Hornet's Nest

Bien des années et des milliers de jeux vendus plus tard, voici donc le retour du come-back de la vengeance de Maverick, pilote de F/18 à la coiffure toujours impeccable. Et pourtant, il ne les ménage pas, ses cheveux. Le mec de la pub Petrolan à côté, c'est une lopette. Bref, vous allez donc endosser le costard du célèbre pourfendeur de jupons, afin de remplir diverses missions de destruction en Irak, en Sibérie et en Colombie. À première vue, le gameplay est résolument orienté arcade, ne vous attendez donc pas à une simulation complexe et élitiste. Remarquez, cela devrait être néanmoins nettement suffisant pour atteindre les limites neuronales des «aficionadettes» du film, au cerveau d'écureuil (in english : squirel), qui ont dû passer des nuits à fantasmer devant la photo de basse-technologie de Tom, fameuse vitrine scientologue s'il en est. OK, c'est super misogyne comme remarque, mais c'est tellement vrai. Reste à savoir si le seul nom de Top Gun suffira à convaincre les joueurs de la qualité du produit, car ce qui nous a été donné de voir était loin d'être abouti. On reste prudent, donc.

Fishbone






COMPACT disc Recordable

PARCE QUE
LA MÉMOIRE
A SES LIMITES.



Les CD-R Hi-SPACE™ ont été conçus pour un fonctionnement optimal sur graveurs 6x, 4X et 2X. Leur couche organique spéciale présente une excellente sensibilité thermique aux rayons laser, une condition impérative pour graver vite et bien en préservant pour toujours ses données.

LE FUTUR A DÉJÀ SA MÉMOIRE



Hi-SPACE™ est disponible chez:

ALIZÉ: 01 55 89 07 07 - ESPACE PC: 01 46 58 58 88 et aussi dans les FNAC.

Hi-SPACE™ est une marque déposée de MPO. Informations : Tél. : 01 41 10 51 51 - Fax : 01 41 10 51 44 - e-mail : info@hi-space.com - Distributeurs, vous interessez Hi-SPACE™

©Marc Robin

Preview

ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACCOLADE
DÉVELOPPEUR ACCOLADE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





Off Road 2



Accolade ? Ouais, Accolade. Aussi loin que je me souvienne – euh, pas très loin, donc - le nom de cet éditeur se trouve mêlé à des jeux de bagnoles, tendance arcade prononcée. Hum, Off Road 2 sera-t-il un soft d'aventure ? Un simulateur de tringle à rideaux ? Un jeu de 'oitures peut-être ? Ah Ah ! Off Road sera une simple course de 4 x 4. Fichtre, ils nous ont bien possédés là. Des 4 x 4, jamais j'aurais deviné. Les caractéristiques de la chose semblent tout droit sorties d'une émission genre "Turbo". Avec l'autre grand niais qui frime sur Malibu Beach dans des caisses que pas grand monde peut se payer. On s'en fout d'abord. Les lecteurs de Joystick aussi sont de grands bourgeois. Toc ! Et avec un simple PC (à deux plaques), ils vont pouvoir s'offrir le dernier dépliant publicitaire de chez General Motors. De la Hummer pour rappers nouveaux riches au Defender 90, en passant par l'Explorer ou le T-Rex à six roues, les laboureurs du dimanche devraient trouver leur bonheur ici bas. En guise de terrain de jeu, Off Road 2 s'amène avec une bonne demi-douzaine de tracés. De la glace, de la boue, de la flotte ou du sable, même que les parcours seront basés sur de vrais circuits.



Hop, je balance un bon seau de gadoue sur le moniteur de mon PII pour faire plus réaliste et je lance Off Road 2. Le soft supporte la 3D accélérée ; et si vous possédez une carte 3Dfx (1 ou 2), il tournera encore plus vite en version native en exploitant le Glide. C'est ce que je me dis en admirant le logo bien connu qui tournoie à l'écran. Et c'est parti ! L'animation se montre assez plaisante mais question beauté, Off Road n'est pas le soft qui détrônera les ténors du genre. Faut dire que la modélisation des décors est assez sommaire, avec plein de polygones partout. Tous les circuits ne sont pas encore accessibles, dans cette préversion. Néanmoins, ils semblent assez variés, avec des escapades sur les plages d'Hawaï ou des parties de raclette dans les montagnes suisses. Les programmeurs ont pris le soin de disposer des obstacles un peu partout sur le tracé. Des blocs de rochers sur lesquels on décolle comme des crêpes ou des piscines de boue où on s'enfonce jusqu'aux oreilles. Ouais, rien à voir avec Colin Mac Rae qui privilégie la glisse et la trajectoire parfaite. Off Road 2 c'est de l'arcade, comme je l'écrivais plus haut. Bref, un soft qui pourra s'avérer rigolo à plusieurs, vu qu'une option réseau local est d'ores et déjà prévue. Pour l'instant, Accolade va devoir plancher sur des petits détails de finition. L'intelligence des conducteurs adverses est pitoyable, et on a vite fait de caracoler en tête. Le plus agaçant, dans cette version bêta, ce sont les bruitages des suspensions, ambiance sommier rouillé. À moins que ce soit les jeunes du dessus qui aient encore arrêté de fumer. On verra bien pour le test. Pour les bruitages, je veux dire. Parce que la MFA (la boîte d'assurance qui partage nos locaux), question sommier, ils sont plus très jeunes.

lansolo



▲ Une des caractéristiques principales d'Off Road 2 est de posséder la licence des 4 x 4 ricains les plus en vue.



Preview

COURSE DE VOITURES
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR ACCOLADE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





▲ Des paysages à couper le souffle, enfin bon... des paysages quoi.



Test Drive 5





D'abord il y a eu le 1, puis le 2, puis le 3 et puis bien d'autres jusqu'au 5. Accolade nous sort, pour le mois prochain, une nouvelle version de son jeu de caisses fétiche, j'ai nommé l'illustre Test Drive. Cette fois-ci, la liste des spécifications est plutôt longue et à peu de choses près, on se croirait dans une vitrine technologique du Xerox Parc, mais jugez par vous-même : réflexion de l'environnement sur la carrosserie, 18 circuits tous différents les uns des autres, voitures de marques (à traduire par «qui ne s'abîment pas») à ne plus savoir qu'en faire (on parle d'une quarantaine) et nanties de cockpits assortis. Avec ça, gestion des cartes 3Dfx et Direct 3D, jeu en réseau en split screen quand on n'a pas un radis pour se payer un câble série à 2 balles, conduite de nuit et par temps de merde, et j'en passe. Chacun de ces circuits (découpés en tronçons) sera bien long et rempli de détails et utilisera des environnements connus des aficionados du Club Med ou Aquarius comme les routes de Sydney, du Japon, de la Jamaïque et j'en passe... Plus jeune d'ailleurs, je choisissais toujours des lieux de villégiature situés dans les pays chauds, ce qui est assez louche car j'exècre la chaleur. Je me suis même retrouvé un beau jour en Guadeloupe (Basse-Terre) par 40 °C à l'ombre à attendre un bus qui n'est jamais arrivé et j'ai bien péri, mais qu'importe. Cette nouvelle version verra aussi l'apparition de la possibilité d'incarner un policier de la route à bord de son Road Cruiser toutes sirènes hurlantes. Comme à son habitude, Test Drive inclura un mode arcade et un mode arcade/simulation un chouïa plus réaliste au niveau de la conduite. Mais dans tous les cas, des carambolages cocasses et des poursuites impitoyables seront au rendez-vous. Chacun des véhicules, sans toutefois être personnalisable, offrira un joli choix de carrosseries. La bande son sera signée par des groupes eux aussi d'avant-garde tels que Gravity Kills ou Fear Factory. Que dire de plus, sinon «gouargl» ?







Bob Arctor

Preview

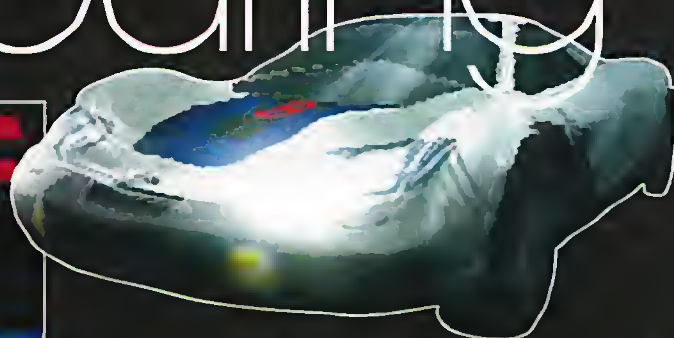
COURSE DE BAGNOLES
PC CD-ROM
ÉDITEUR EMPIRE
DÉVELOPPEUR ELITE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



▲ C'est beau, des voitures, la nuit.



Grand Touring





▲ Faites preuve de fair-play et envoyez chier les autres pilotes.

De la Porsche à gogo, de la Ferrari comme s'il en pleuvait, en bref de la tuture qui coûte un max en assurance, voilà ce que vous propose de piloter Grand Touring. Mais attention, faudra pas se la jouer pépère et conduire ces bijoux comme la Diane de votre grand-père. Ah ça non. En fait, faudra pas hésiter à jouer des jantes contre vos amis les concurrents, quitte à les envoyer paître sur les bas-côtés. La version démo que nous avons eue pour la preview ne comportait que quatre circuits, en plus d'un circuit d'entraînement, mais je pense que ce chiffre sera revu à la hausse pour la version déf'. C'est à espérer en tout cas. Par contre, ce qui est sûr, c'est que vous pourrez rouler aussi bien de jour que de nuit, ainsi que par temps sec ou orageux. Il faudra également mettre les mains dans le cambouis pour effectuer les réglages adéquats (moteur, châssis, suspensions, etc.). Tout ce qu'on peut dire pour l'instant, c'est que ça a l'air plutôt prometteur, mais bon, hein, chat ébouillanté craint le micro-onde comme on dit.

Fishbone







▲ La pluie semble plutôt bien foutue.

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.
23 magasins en France

configurations AMD K6

Winchip 200MX	3 790 Fttc
Winchip 225MX	3 840 Fttc
AMD K6-2 300 3D	4 440 Fttc
AMD K6-2 333 3D	4 690 Fttc

Carte mère Soyo Super Socket 7
100 Mhz PCI EIDE UDMA
1 MB Cache Pipeline Burst
32 Mo SDRAM
Disque dur 3,2 Go
Carte vidéo S3 4 Mo
Lecteur disquette, clavier, souris
Moyenne Tour AT
Ecran 14" SVGA coul., B.R N.E Relisys



EXCEPTIONNEL
à partir de
3.790 FTTC*



configurations Pentium II AT

Pentium II 266 Celeron	4 140 Fttc
Pentium II 300 Celeron	4 340 Fttc
Pentium II 333	5 690 Fttc
Pentium II 350	6 690 Fttc
Pentium II 400	8 190 Fttc

Carte mère PII Aladin + Chipset son
Slot One AGP2X EIDE UDMA
32 Mo SDRAM 10 ns
Disque dur 3,2 Go UDMA 33
Carte vidéo PCI 4 Mo Virge
Lecteur disquette, clavier, souris
Moyenne Tour AT
Ecran 14" SVGA coul., B.R N.E
(Garantie 1 an/site)

configurations Pentium II ATX

Pentium II 266 Celeron	4 840 Fttc
Pentium II 300 Celeron	5 040 Fttc
Pentium II 333	6 390 Fttc
Pentium II 350	7 390 Fttc
Pentium II 400	8 890 Fttc

Carte mère Chipset **BX Intel ATX Soyo**
Slot One AGP2X UDMA 512 Ko
32 Mo SDRAM 10 ns
Disque dur 3,2 Go UDMA 33
Carte vidéo AGP 4 Mo SIS
Lecteur disquette, clavier, souris
Moyenne Tour ATX
Ecran 15" SVGA coul., B.R N.E
(Garantie 1 an/site)

Groupez-vous !!!
De meilleures conditions vous attendent
Remise de 3 % pour 5 configurations
Remise de 5 % pour 10 configurations
Remise de 7 % pour 15 configurations
Nous consulter pour quantités supérieures

Calculez le prix de vos options :
Relevez le prix de la pièce que vous désirez dans la grille des pièces détachées.
Enlevez à ce prix le prix de la pièce proposée dans la configuration.

Exemple :
Vous désirez remplacer l'écran 14" par un écran 15" de base
écran 15" (1 140 Fttc) - Ecran 14" (940 Fttc) = 200 Fttc prix de l'option

Options sur configurations :

Windows 98 OEM	790 Fttc
Lotus Smartsuite 97 : Word Pro / Approach Freelance Graphics / Organiser / ScreenCam	390 Fttc
Pack Office 97 PME / Etudiant	2 090 / 840 Fttc
Home Essentials 98 : Word 7 / Works / Money 97 / Encarta + Foot	810 Fttc
Souris Microsoft Intellimouse	160 Fttc
Clavier Natural keyboard Microsoft	390 Fttc

VENTE PAR CORRESPONDANCE
05 62 26 60 01 **05 61 55 16 89**
SUR PAPIER LIBRE À : HIROSHI GROUP 46 / 52 AVENUE JULES JULIEN 31400 TOULOUSE

Centralisation des appels,
du lundi au vendredi
de 9h15 à 13h15
et de 14h30 à 17h00



Rennes
Metz
Strasbourg
Nantes
Tours
Colmar
Mulhouse
Limoges
Clermont Ferrand
Lyon
Bordeaux
Grenoble
Agen
Albi
Pau
Toulouse
Castres
Bayonne
Narbonne
Andorre
Perpignan
Hiroshi Group
Les prix du direct

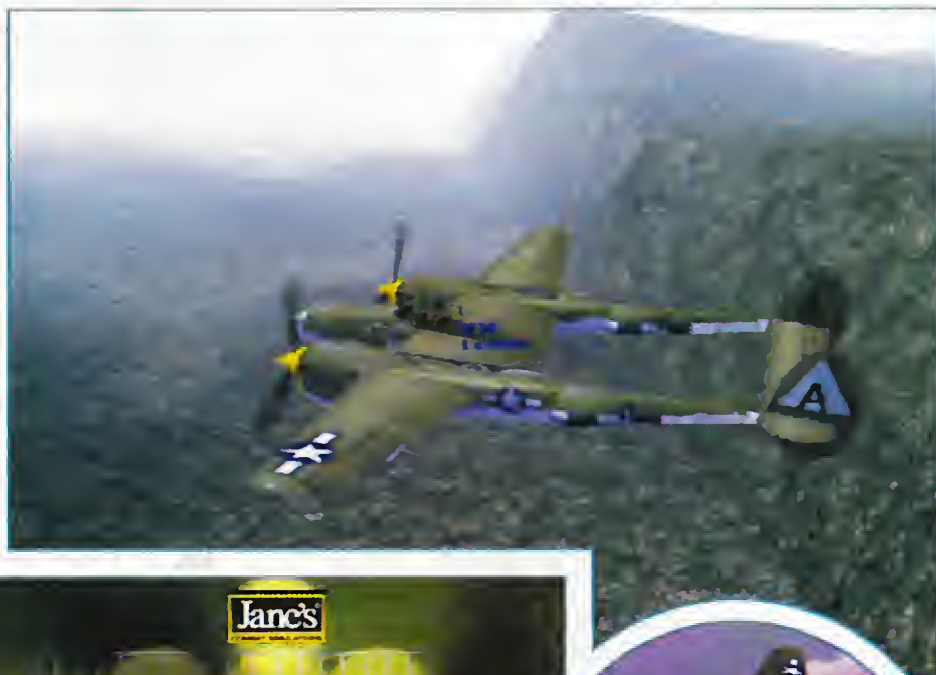
DIEU QUE CELA FAIT PLAISIR DE VOIR QUE JANE'S A L'AIR D'AVOIR ENFIN ABANDONNÉ LES NIAISERIES TELLES QUE US NAVY FIGHTERS, NATO FIGHTERS, ET AUTRES SIMULATIONS POUR DEMEURÉS !







Jane's WWII Fighters



MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	SIMULATEUR DE VOL
ÉDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR	JANE'S COMBAT SIMULATIONS USA
SORTIE PRÉVUE	NOVEMBRE

À dire vrai, depuis Longbow II et 688I Hunter Killer, ils nous pondent d'excellentes simulations. La dernière en date était le sublime F-15 dont seul le modèle de vol, notamment lors des atterrissages, était quelque peu gentillet. Si je vous cause à nouveau de F-15, c'est tout bonnement parce que WWII Fighters utilise son moteur nanti de maintes améliorations. Mieux encore, on dirait presque qu'il a été conçu pour ce jeu.

Un design de très bonne facture





Ici, aucune surprise : pour ceux qui connaissent F-15, l'aspect du terrain est aussi réaliste et même bien plus fin. On évolue dans des paysages montagneux et remplis de vallons qui contrastent avec les déserts que l'on parcourait précédemment. WWII Fighters nous permet aussi de jouer avec la météo : on aura l'occasion de traverser des couches nuageuses très réalistes et, grande première dans le domaine, en 3D. Dans la même optique de rigueur météorologique, on aura aussi droit à des bourrasques et autres vents de surface, de la brume ou encore du brouillard. Les villes et villages ne sont pas en reste : les bâtiments sont assez variés et texturent avec bonheur. Les paysages de l'est de la France sont représentés de telle façon, que pour une fois cela ne prête pas à rire, on y croirait presque.
Les appareils vus de l'extérieur sont de petits bijoux : les gouvernes réagissent aux impulsions du pilote, mais on voit aussi apparaître quelques détails inédits comme l'éjection des



▲ Un cockpit virtuel exemplaire et très fonctionnel.

douilles et des étuis pendant le tir ou encore le cône de l'hélice qui tourne pour de vrai. Pareillement, les tirs éclairent le fuselage de l'appareil.
À l'intérieur des avions, le choc ! Pour la première fois, le concept du cockpit virtuel prend tout son intérêt : en fait, il n'y a qu'un seul tableau de bord, en trois dimensions (les instruments, le manche et autres leviers bougent en temps réel). On s'y promène sur 300 degrés en orientant sa vue grâce à la souris. Une fois le moteur mis en route, on a encore droit à un autre choc graphique : l'hélice se meut devant nos yeux, et à haute vitesse produit l'illusion d'optique comme dans la réalité.

Le Gameplay

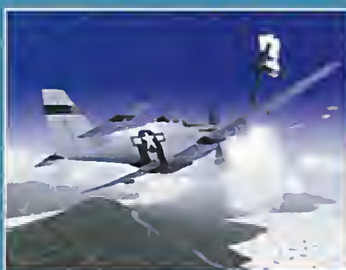
Sauf changement de dernière minute, on trouvera, dans WWII Fighters, deux campagnes (alliés et forces de l'axe) dynamiques, mais aussi une bonne fournée de scénarios historiques, au background très détaillé. Comme à son habitude, Jane's a mis à notre disposition un planificateur de missions permettant de transformer l'aspect tactique des missions en trois clics de souris. C'est la même interface qui nous permettra d'éditer ou de créer de nouvelles missions. Les combats sont des modèles du genre : clairs, et très différents selon l'appareil dans lequel on se trouve : on se prend à examiner les caractéristiques des avions, de façon à optimiser le vol et à renoncer à des figures trop fastidieuses pour la structure du zing qui n'hésite pas à se plaindre. En plus d'une vue padlock (suivie automatique d'une cible du regard), on pourra afficher en permanence deux instruments au choix, de manière à ne pas perdre des yeux des données de vol indispensables.
En plus de toutes ces choses bien alléchantes, WWII Fighters gère aussi les dégâts : on peut indifféremment perdre un bout de fuselage, une aile, enrayer un canon ou même recevoir une balle dans la verrière ; dans ce cas, celle-ci s'opacifiera en rendant la vision difficile et pourra même, dans le cas le plus extrême, se recouvrir d'éclaboussures de sang (oui mes amis, le nôtre). Les instruments de bord eux aussi peuvent être touchés ou tout simplement tomber en panne.

Bob Arctor



▲ Les paysages ont été réalisés à partir de photos satellites.

LES AVIONS



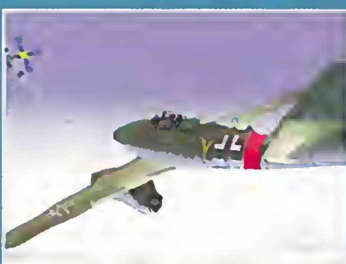
Nom : P-51 Mustang
Nationalité : États-Unis
Vitesse maximum : 440 mph/710 km/h
Plafond : 41 666 pieds/12 700 m
Rayon d'action : 764 km
Armement : Six mitrailleuses de calibres .50, emport de bombes externes
Commentaires : Le Mustang est une combinaison extraordinaire de vitesse, d'accélération et de tenue de vol à haute altitude. D'une excellente maniabilité à haute vitesse, il a neanmoins le défaut de partir en vrille dans les mains d'un pilote inexpérimenté. À moyenne altitude, bien peu d'adversaires peuvent rivaliser avec ses performances aérodynamiques.



Nom : Messerschmitt Bf 109G-6
Nationalité : Allemagne
Vitesse maximum : 385 mph/620 km/h
Plafond : 22 000 pieds/6705,6 m
Rayon d'action : 620 km
Armement : 2 mitrailleuses de 13 mm et deux conons de 20 mm en option. Emplacement pour une bombe de 250 kg
Commentaires : Le Messerschmitt Bf 109G-6 «Gustav» a été conçu pour remplacer le Heinkel He51 vieillissant. Construit en 35 000 exemplaire, il est sans doute l'avion allemand qui a vécu le plus de combats, à commencer par la guerre d'Espagne. Son armement lourd en fait un adversaire redoutable, devant lequel il est très dangereux de voler.



Nom : Spitfire F.IX
Nationalité : Grande-Bretagne
Vitesse maximum : 408 mph/656 km/h
Plafond : 43 960 pieds/13 400 m
Rayon d'action : 700 km
Armement : Deux conans de 20 mm et 4 mitrailleuses de .303. Le spit F peut aussi emporter une bombe sous le fuselage, ainsi qu'une sous chaque aile.
Commentaires : Le Spitfire est certainement l'avion le plus fameux de la bataille d'Angleterre. Conçu d'après les plans d'un hydravion, vainqueur du trophée Schneider, le Spit fut pendant un temps l'un des seuls appareils capable de rivaliser avec le Bf109. Son seul défaut était que son moteur avait une fâcheuse tendance à s'éteindre en plein combat.



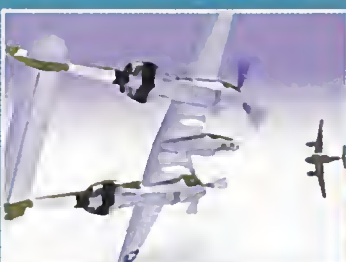
Nom : Me -262
Nationalité : Allemagne
Vitesse maximum : 540 mph/870km/h
Plafond : 37 000 pieds/11 450 m
Rayon d'action : 1 050 km
Armement : 4 mitrailleuses de 30 mm
Commentaires : Le Me 262 fut le premier jet opérationnel. Il était aussi celui dont l'aérodynamique avait été la plus étudiée. Malheureusement pour les Allemands, il fut mit au service bien trop tard dans la guerre pour l'influencer de quelque façon que ce soit.



Nom : P47D
Nationalité : États-Unis
Vitesse maximum : 426 mph/687 km/h
Plafond : 41 994 pieds/12 800 mètres
Rayon d'action : 2 900 km
Armement : 8 mitrailleuses de calibre 12.7
Commentaires : Le P-47 Typhoon était un chasseur de construction très onéreuse, d'un poids très lourd, mais d'une grande résistance. Capable de performances remarquables en haute altitude, son énorme rayon d'action lui permit d'accomplir des missions d'escortes jusqu'au cœur de l'Allemagne.



Nom : FW 190 a8
Nationalité : Allemagne
Vitesse maximum : 408 mph/643km/h
Plafond : 37 403 FT/ 11 220 m
Rayon d'action : 1 200 km
Armement : deux mitrailleuses de .50 mm
4 mitrailleuses de .151
Commentaires : Le Focke-Wulf 190 est considéré par beaucoup comme l'un des meilleurs chasseurs de la Deuxième Guerre mondiale. Lors de ses premières sorties, il n'avait en effet pas d'adversaires à la hauteur de ses compétences.



Nom : P-38 J
Nationalité : États-Unis
Vitesse maximum : 414 mph/660 km/h
Plafond : 40 000 FT/1 200 m
Rayon d'action : 1 770 km
Armement : 4 mitrailleuses de 50 mm, un canon de 20 millimètres . Emports externes pour bombes et roquettes
Commentaires : Chef-d'œuvre de Lockheed, le P-38 Lightning a été conçu pour être un chasseur d'interception à très hautes performances. Peu à peu, le lightning a été utilisé dans tous les conflits, devenant du même coup un appareil d'escorte, de reconnaissance et de bombardement

Preview

STRATÉGIE/ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE

Global Domination

Voilà le style de jeu qui ravira les petits dictateurs sadiques à la retraite et autres leaders de l'opposition en exercice. Les développeurs de Psygnosis ont voulu mélanger les concepts d'un Risk (le jeu de plateau) avec l'action d'un Missile Command (le jeu ouidéo). Bonne idée. Tenez, ça me rappelle un game board trop bien : Supremacy. Qu'est-ce qu'on a pu en bizuter, des petits nouveaux, avec le coup des parapluies anti-nuke ! Bref, Global Boumboum s'annonce du même style. L'affrontement se déroulera à l'échelle planétaire sur une Terre en 3D. On pourra faire tourner le globe dans tous les sens pour voir la progression des missiles interbalistiques et la floraison des jolis champignons atomiques. Jusqu'à 16 joueurs pourront s'affronter en réseau, et un éditeur de missions fera aussi partie du voyage. Global Domination devrait se distinguer par un choix d'armes conséquent : silos de missiles offensifs/défensifs, sous-marins, cuirassés, satellites, croiseurs, bombardiers. À noter que ces engins de destruction seront issus de l'arsenal en vigueur de la fin de la Seconde Guerre mondiale (grâce aux archives de Jane's) jusqu'au milieu du XXIe siècle. Ouais, même que ce sera accéléré Direct3D.

Iansolo

▲ En solo, le joueur affrontera une intelligence artificielle qu'on nous promet très évoluée. Ça mange pas de pain.

◀ Ça sera du temps réel. Du coup, faudra agir vite et bien. Il y aura plusieurs modes de jeu, avec notamment des missions historiques.

Preview

JEU DE RÔLE
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROIDS
DÉVELOPPEUR MONOLITH
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





Rage of Mages



▲ La ville n'est pas le lieu de perdition que l'on pourrait croire. Ici, pas de vin ni de femme, uniquement des écoles d'armes et de magie, de riches marchands et une taverne, source de toutes les rumeurs.,

Les jeux de rôle se suivent et ne se ressemblent guère en cette fin d'année. Celui-ci facilitera la vie à plus d'un joueur. Loin des tracas et des difficultés de gestion d'un jeu de rôle pur et dur dans le style de Baldur's Gate, Rage of Mages vous place en face d'un soft épuré. Vos héros de 4 classes différentes vous conduiront à travers une contrée que le mal ravage. Sauver des villages, aider des âmes en peine où prendre d'assaut des villes... les missions et les quêtes ne manqueront pas.

Le graphisme, très joli, vous fera profiter des mille et une animations des combats. Les bruitages supporteront vos élans virils lors d'une attaque de gobelins ou d'hommes primitifs. Les monstres seront aussi nombreux que détaillés. On en a fini avec les sprites. Chaque bête sera finement détaillée pour le plaisir des yeux. Les sueurs froides seront garanties quand vous verrez votre petite troupe attaquer un gigantesque monstre dont les deux bras peuvent entourer votre bande.

De plus, l'IA semble adaptée au type d'attaquants. Voici un jeu qui paraît a priori laissé sur place par Fallout et autres, mais qui réservera certainement de nombreuses bonnes surprises lors du test.

Kika



▲ La taverne vous permet non seulement d'embaucher des gens d'armes, mais aussi de faire connaissance avec des aventuriers aux dents aussi longues que les vôtres.



Preview

SIMULATION DE HOCKEY
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR EA SPORTS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



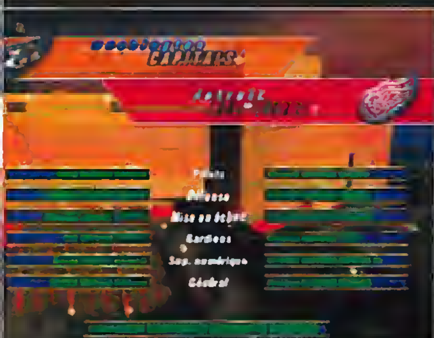




NHL 99









Alors voyons voir : Madden NFL 99, Nascar 99, NBA Live 99, NCAA Football 99, Tiger Woods 99, Triple Play 99... Hmmm, à ma montre Electronic Arts à quartz on devrait bientôt se situer aux environs de l'an 1999. Eh oui, comme chaque saison, l'éditeur spécialisé dans les simulations sportives renouvelle toute sa gamme. Dans la famille 99, je vais donc vous causer de NHL 99, le dernier simulateur de hockey sur glace du millénaire.

À son habitude, EA Sports met un point d'honneur à précéder l'évolution du hardware. NHL 99 intègrera encore plus de raffinements graphiques, mais ce sera au prix d'une configuration bien musclée. Sur mon PII Voodoo 2, cette preview était ralentie par les plus grosses animations (hé Kant, ça vient ma TNT ? Allez, fais pas le rat... Mettons une petite Banshee...). Enfin, ça devrait bien tourner sur le PC de l'année prochaine. Ne médisons pas, cette course à la puissance paraît logique. NHL 99 disposera de nouvelles modélisations des joueurs. Les Motion Capture ont été réalisées avec des cascadeurs suspendus à des élastiques, notamment pour les chutes et autres écharpages de couenne. Ça vous intéresse, une déco de plafond avec des pizzas géantes ? La gestion physique a été aussi retravaillée. On nous promet, du coup, des passes et des tirs encore plus criants de réalisme. Le fait est, sur la démo, on voit des bastons bien trapues, des déviations de tirs, des ballets dans la zone neutre ou devant les filets... Bon, d'un autre côté la gestion des collisions est encore un peu erratique. Les joueurs se passent à travers. Quand la caméra est en gros plan, ça saccade pas mal. NHL 99 le jeu de hockey du siècle ? Faut voir...

Iansolo







▲ *Les actions devant les filets sont très réalistes.*

Par Daniel Ichbiah

Hans M l'ami de

Hans Moravec, qui construit des robots depuis tant d'années, prédit - dans un livre à paraître - que les androïdes que nous aurons patiemment créés, vont tôt ou tard se débarrasser de nous ! Comme si nous allions nous laisser faire...



"Les robots surpasseront les humains d'ici un demi-siècle et continueront d'évoluer à partir de là. Ils apporteront luxe et abondance aux prochaines générations. Puis ils nous remplaceront. Totalement. "Hans Moravec est euphorique, et aucune substance douteuse n'a contribué à une telle félicité. Excusez-moi Hans, je ne suis pas sûr d'avoir compris. Voulez-vous dire que CPO3, R2-D2 et leurs copains vont éliminer les charmants bipèdes que nous croisons chaque jour dans la rue, au bistrot ou dans une rave-party ? Réponse du sieur Moravec : "Je suis sérieux. Les gens, tels que nous les connaissons, vont devenir obsolètes. Les robots vont nous remplacer". Le roboticien a lâché le grand mot : obsolète. Tout comme le PC a rangé l'Atari ST au rancart, tout comme Total Annihilation a donné un coup de vieux à Red Alert, l'être humain pourrait devenir, selon lui, une espèce "passée de mode", pas assez performante, lourdingue et mal adaptée.

Vous pensez que j'ai interviewé un allumé qui supportait mal le Bloody Mary ? Laissez-moi préciser qui est Moravec. Ce gaillard cynique est le directeur de Recherches en robotique de l'Université de Carnegie Mellon. En d'autres termes, l'un des plus grands spécialistes au monde, en matière de robotique, avec un CV qui remonte jusqu'au début des années 60, sans oublier de nombreuses thèses qui ont fait date.

En ce bel automne 1998, Messire Moravec s'apprête à publier un livre dans lequel il synthétise ses extrapolations, nées d'une longue cohabitation avec toutes sortes de robots. Intitulé "Mere machines to transcendent mind"(grosso modo : "Partis de simples machines pour arriver à des entités raisonnantes aux capacités supérieures"), ce pamphlet à la gloire des automates avance ces idées hallucinantes. Commentaire du géniteur de ces machines sur pattes : "Pour ma part, je considère cela comme une bonne chose, puisque je vois les robots comme nos enfants naturels, nés de notre évolution culturelle".

Un robot ménager en 1998 ?

Nous sommes tentés de dire : mais alors, Moravec, si tu entrevois une telle perspective, ne pourrais-tu, par solidarité, contribuer à la pérennité humaine en freinant tes recherches ? Eh bien, ce drôle d'humain nous répond que la chose la plus terrible qui pourrait survenir concernant les robots serait "d'empêcher leur construction".

Rassurons-nous. D'une part, Moravec est comme ses congénères qui se sont souvent trompés. Selon certains des roboticiens les plus respectables, le robot autonome qui fait le ménage devait voir le jour en 1998. L'hiver arrive, et à part la neige sur le laboratoire de Carnegie Mellon, nous ne voyons rien venir. D'autre part, il faudrait atteindre le XXIIe siècle avant que les androïdes n'engendrent une Intelligence Artificielle les amenant à vouloir nous éliminer. Amis lecteurs, vous pouvez donc fonder une famille, l'âme sereine.

Le plus incroyable, c'est que Moravec a prévu, étape par étape, la chronologie de la robotique. Les premiers épisodes sont plutôt agréables, car les androïdes sont appelés à faire le sale boulot que nous autres, humains de luxe, répugnons à accomplir (NDRC : Robot signifie "travailleur "en tchèque). Mais commençons par le commencement.

Les robots de première génération apparaissent entre 2000 et 2010. Leur puissance de calcul est de 1 000 MIPS (million d'instructions par

oravec : s robots



seconde), ce qui les met, selon notre spécialiste, au niveau des reptiles. Ils sont capables de manipuler la plupart des objets de tous les jours et de les localiser, s'ils sont à proximité. Moravec les imagine un peu comme les PC d'aujourd'hui : il suffit de changer de CD pour qu'ils changent de fonction. Ils sont toutefois livrés avec des logiciels de base, comme dans les offres de Packard-Bell : "Un programme de nettoyage de la maison sera inclus avec chaque robot, tout comme l'on trouvait des traitements de textes avec les premiers ordinateurs personnels". Parmi les CD qu'il suffira d'enficher dans l'omoplate de notre ordinateur sur pattes, Moravec entrevoit les suivants : préparer des plats cuisinés, mettre au point certaines automobiles, tricoter des tapis, enlever les mauvaises herbes, etc.



Conflit de génération

La deuxième génération (30 000 MIPS) prend son essor au cours de la décennie suivante et fait preuve d'une plus grande indépendance. "Les robots de première génération seront incapables d'apprendre de nouvelles fonctions ou de s'adapter à des circonstances imprévues. À chaque fois, il faudra une mise à jour du logiciel. Ceux de la deuxième génération pourront évaluer leurs actions et améliorer leurs fonctions". Un tel robot, s'il ne parvient pas à accomplir une tâche, tentera de trouver une solution. S'il découvre qu'une certaine action produit toujours des résultats négatifs (qui entraîne un coup de règle sur ses doigts de métal, par exemple), il pourra censurer ledit programme. L'essentiel de l'amélioration de leur code sera toutefois conduit sur de super-ordinateurs exécutant des simulations hyper-réalistes du monde réel.



Lorsque nous arrivons entre 2020 et 2030, nous entrons dans l'ère des robots de troisième génération, animés de 1 million de MIPS, de "classe primate". Ces robots sont capables d'effectuer les simulations eux-mêmes. En d'autres termes, outre le fait qu'ils examinent en permanence ce qui passe autour d'eux, ils peuvent tenter de "prédire" l'action correcte à effectuer. Mieux encore, nous dit Moravec : "Lors de son temps libre, un tel robot pourra rejouer les expériences précédentes, et simuler des variations, afin d'améliorer ses performances futures.".

Dix ans plus tard, nous passons aux 3 millions de MIPS, et à la quatrième génération, dite de "classe humaine". Ces robots pourront simuler le monde, accomplir des raisonnements et aussi concevoir des programmes ultra-sophistiqués à l'intention d'eux-mêmes et d'autres robots. Comme ils seront en mesure de comprendre les langues humaines, ils en tireront des conclusions. "Si quelqu'un dit à un tel robot que l'eau coule dans la baignoire, il sera suffisamment avisé pour se rendre compte que de l'eau ne devrait pas couler à cet instant précis et aller fermer le robinet", explique Moravec. Toujours selon le maître, ces beaux robots seront capables de pondre le programme désiré au moment où nous le leur demanderons. La bonne nouvelle, c'est qu'ils seront l'équivalent de serviteurs honteusement exploités mais heureux de leur sort, contents d'accomplir les boulots les plus horribles, y compris dans des conditions climatiques ou environnementales épouvantables.

Disposer d'esclaves consentants paraît représenter le rêve de plus d'un humain. Alors, où se situe la faille ? Au-delà de 2100, selon Moravec, quand nous aurons pris l'habitude d'envoyer les robots en éclaireurs sur les planètes voisines pour construire des produits qu'ils nous feront parvenir. Moravec imagine alors qu'une colonie extra-terrestre de robots soit laissée à l'abandon et apprenne à survivre de façon sauvage. Ils se multiplieraient d'eux-mêmes jusqu'à manquer de source d'énergie. Et pour trouver celle-ci, ils envahiraient la Terre. Ainsi s'achèverait la longue saga humaine !

Entre nous, Moravec n'a rien compris au film. Car, que feraient les autres robots, ceux restés sur Terre, devant une telle invasion ? Ils combattraient vaillamment leurs frères envahisseurs, pendant que les humains oisifs continueraient de jouer au ping-pong, boire du jus de papaye et de se tremper les pieds au bord de leur piscine de marbre.

En tout cas, une chose est sûre : j'interdirais à mes robots de lire le livre de Moravec. Au cas où cela leur donnerait de drôles d'idées.



TEST CONSOLE

N'avez-vous jamais eu envie de trucider votre prochain parce que celui-ci vous regardait trop intensément dans les yeux ? C'est pourtant ce qui nous arrive à tous dans ce satané lieu qu'on appelle le métro. «Quoi, tu veux ma photo ?», ai-je lancé mentalement tel un mantra.

Medievil

ARCADE-AVENTURE - SONY C.E. - PLAYSTATION



Voilà enfin un jeu intéressant à se mettre sous la dent : un chouïa de rancune, une grande dose de vengeance, une pincée d'aventure et une ambiance ténébreuse à souhait...







Medievil est le dernier chef-d'œuvre des laboratoires de Sony en matière d'aventure-action. En effet, rares sont les titres qui peuvent se targuer d'atteindre une telle perfection au niveau de la réalisation et de l'intérêt de jeu. Vous incarnez donc ici un jeune chevalier «mort-vivant» réveillé (par hasard) par le même magicien qui vous avait trucidé auparavant. Et comme on ne renaît pas deux fois, vous en profitez donc pour vous venger. Pour cela, vous pourrez customiser votre gars à l'aide de diverses armes (de poing ou de jet) allant du vulgaire couteau au fatal marteau de guerre. Même si Medievil est plutôt axé «arcade», il bénéficie tout de même d'énigmes assez riches pour accrocher les férus d'aventure purs et durs. Et puis il y a aussi une ambiance glauque rappelant l'univers de «l'étrange Noël de Mr Jack» de Tim Burton qui confère au titre une atmosphère sans pareil.



Les vues de caméras sont déterminées intelligemment par la console, mais vous pourrez, bien entendu, encore jongler en temps réel grâce aux boutons de la tranche de la manette. La modélisation des décors et des protagonistes frise l'exploit pour une machine telle que la Play avec une définition en Mid-rés s'il vous plaît ! Doté d'une durée de vie satisfaisante grâce à ses 30 niveaux, Medievil sera à n'en pas douter votre nouvelle lubie en dehors du surf sur le Net !

ÉDITEUR SONY C.E.
GENRE ARCADE-AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS 1
NIVEAU DE DIFFICULTÉ 1
CONTINUES INFINIS
SAUVEGARDE OUI

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
89	90	90

Radiant Silvergun

SHOOT'EM UP - SEGA- SATURN

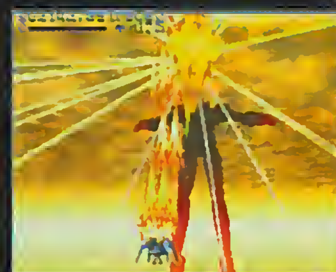


Y en a marre de réfléchir. Ça tombe plutôt bien car le titre qui arrive est un jeu de tirs.





J'ai toujours détesté la trilogie de «Star Wars», préférant de loin des séries comme «Buck Rogers» ou «Galactica» (avec notamment le fabuleux Lorn Green dans le rôle du vieux patriarche à deux sous). C'est d'ailleurs cette dernière série qui m'a insufflé l'envie de jouer à des shoot'em up de la trempe de Galagga. C'est donc avec le souci altruiste de sauver le monde que je joue à Radiant Silvergun, le dernier shoot des familles de chez Sega. Mhhhhh... O.K. Mmmmhhhh... Arghhhh... O.K. Bon, la sentence est la suivante : Silvergun dépote un maximum avec son rythme d'action haletant et ses Boss à gogo. Ça speede à cent à l'heure dans tous les sens ! Votre vaisseau jouit d'un système d'armement évolutif (bourgeois) basé sur six armes différentes. Quant aux niveaux, ils sont assez variés pour dépayser Bob Arctor de Versailles. La réalisation est à michemin entre la 2D et la 3D avec des éléments du décor parfois mobiles. À vrai dire, RS est pour l'instant le meilleur titre du genre toutes consoles confondues 32 bits, et peut-être le dernier aussi sur Saturn ! Alors il serait dommage de passer à côté d'un tel jeu si vous êtes en plus un sacré bourgeois pété de thunes !



ÉDITEUR IMAGINEER
GENRE SHOOT'EM UP
NOMBRE DE JOUEURS 2
NIVEAU DE DIFFICULTÉ 5
CONTINUES 3
SAUVEGARDE OUI

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
88	84	89

Mortal Kombat 4

BASTON - MIDWAY - PLAYSTATION



Les dieux font du karaté dans les mondes parallèles de Bioman pour éviter l'ennui mortel...



Étant un grand fan des films de karaté à deux kopecks de Don the Dragon Wilson («Cyber Tracker 2 et 1») et d'Abdul Jahmal («T.C. 2000»), c'est donc dans un bon état d'esprit que j'insère le CD de Mortal Kombat 4 dans la machine. D'emblée, le design des costumes des protegonistes bouleverse toutes les références en matière de meuvais goût (avec une tendance «Actarus» pour les épaulettes et les casques BMX pour les masques), tendis que l'animation souffre d'une raideur phallique. La grande nouveauté dans ce dernier opus est que vous pourrez désormais lancer des cailloux sur votre adversaire ou sortir une énorme masse d'arme de votre petite poche. Et puis il y a aussi la révolution technologique du sprite en 3D avec un minimum de polygones... Et puis le gameplay est assez bourrin, ce qui rend le titre accessible mais inintéressant à jouer. Ajoutez à cela un commentaire en temps réel de Satan himself et des Fatalités très difficiles à sortir, et vous obtenez le soft de combet le plus ringard de tous les temps ! À bon entendeur selut ! (Hey, vous avez vu la trop puissante transition avec «Hello Charlie» ?)





EDITEUR MIDWAY	NIVEAU DE DIFFICULTÉ 5
GENRE COMBAT	CONTINUES 5
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2	MEMORY CARD OUI

TECHN. 75 DESIGN 81 INTÉRET 65

Hello Charlie !

PLATES-FORMES - ENIX - PLAYSTATION



C'est pas tous les jours qu'on a l'occasion de se mettre dans la peau d'un œuf dur sur pattes. Parce que lorsque c'est le cas, c'est vraiment pourri !



Hello Charlie est un œuf vêtu d'une salopette qui se balade dans les locaux d'Essilor Sacilor. Il devra activer des switchs pour explorer plus en profondeur des décors dépouillés. Malheureusement, des poutres tombant du ciel risquent de le transformer en omelette norvégienne s'il ne prête pas un minimum d'attention à sa pauvre vie. Jamais un héros de jeu vidéo n'aura eu une telle tête à claque, c'est simple : Hello Charlie a une gueule d'enfoiré. Le titre est si chient à jouer, qu'on préfère tester toutes les morts possibles pour l'éphémère plaisir de le voir crever. Même le très sage Dalaï Lama perdrait son calme, face à cette daube vidéo-ludique dont les graphismes désenchanteurs et la réalisation technique (salvatrice pour l'intégrité des processeurs de la Play) marqueront une étape décisive dans la régression de l'homme. Hello Charlie est à éviter de toute urgence, sa seule utilité étant de caler des chaises bancales ou de produire de la fumée nocive pour les poumons une fois brûlée. Si vous arrivez à le revendre 50 F, vous êtes un super commercial. En dessous, vous êtes juste un pigeon.



EDITEUR ENIX	NIVEAU DE DIFFICULTÉ 1
GENRE PLATES-FORMES	CONTINUES INFINIS
NOMBRE DE JOUEURS 1	SAUVEGARDE OUI

TECHN. 23 DESIGN 12 INTÉRET 01

petites annonces

VENTES PC

Dép. 01. Vds carte mère VX Pro + CPU K6 200 MMX+ carte son 16 bits + 32 Mo EDO le tout 850F. Tél. : 04 74 22 56 11.

Dép. 13.Vendscarte vidéo PCI Diamond Edge Sound Blaster 16 + carte fille 64. Pentium à petit prix. Tél. : 04 91 75 46 13, demander Laurent ou tél. ou 06 14 34 78 04.

Dép. 27. Vds PC processeur 200 MHz 32 Mo de RAM disque dur de 2 Go et l'ensemble multimédia. Le tout pour 6000F. Tél. : 02 32 46 08 59.

Dép. 33. Contre 20F, recevez mes listes de soluces codes et astuces pour jeux vidéo. Contacter François au 05 56 58 26 33.

Dép. 33. Vends P166 MMX HD 1,7 Go UDMA, carte graphique 4 Mo, 32 Mo, CD-ROM 24X, carte son 16 bits, HP 80W + modem externe 33 600. Win95 + utils et jeux. Prix : 4500F. Tél. : 05 56 51 99 01.

Dép.38. Vds processeur Intel 200 MMX 400F. Tél. : 04 76 08 42 68 après 19h.

Dép. 42. PC 233 MHz 64 Mo RAM DD 2 Go 30fx mon 15 pouces modem 56 000 bauds US Roboticsouris joypad clavier enceintes nb jeux et utilitaires garanti jusqu'au 01/11/98 7500F. Tél. : 04 77 81 32 99.

Dép. 53. Vds P200 MMX, 32 Mo SDRAM, 512 Ko de cache, DD 2 Go, carte graphique S3 Virge 2 Mo, SB 16, CD 24X, sans écran, avec Win95, pack office 97 installés, jeux : 6500F à débattre. Tél. : 02 43 00 74 19 demander Louis-Marin.

Dép. 54. Vds P200 MMX (overclocké à 250), CM 512 Ko cache 64 Mo SDRAM, DD 3,2Go UDMA, carte graphique 2 Mo + Matrox M3D (PowerVR 4 Mo), SB 16 CD 16X, écran 14", mini tour : 4500F. Tél. : 03 83 25 67 79 (Fabian, laisser msg si abs).

Dép. 54. Vds lecteur CD-ROM Goldstar 24X 350F et carte son Sound Blaster AWE 64 édition spéciale 350F, l'ensemble 600F. Tél. : 03 83 47 45 27 ap. 19h (laisser msg si abs).

Dép. 59. Compaq Presario 1000-Pro : 120MHz -HD : 1 Go- RAM : 16 Mo - CD-ROM : 6X - écran couleur - souris incluse -très bon état - 7500F prix à débattre. Kane@nordnet.fr.

Dép. 59. Vds modem 56 000 : 500F + modem PCMCIA pour portable : 500F. Tél. : 06 69 134 144.

Dép. 64.Urgent Av Compaq P166 MMX 2,1Go 32 Mo RAM CD 16X nombreux logiciels et jeux modem intégré, sous garantie. Prix : 8000F. Tél. : 05 59 31 95 62 HR, demander Sébastien.

Dép. 67.Vds PC 386 Dx44, 8 Mo RAM, DD 178 Mo, écran 14", CD 6X, carte son SB 32, prix : 1500F. Tél. : 03 88 98 71 52, demander Stéphane.

Dép. 67. Vends processeur P133 pour 800F + P75 pour 200F + lecteur CD-ROM 8X pour 250F + 2X4 Mo pour 150F. Tél. : 03 88 31 53 55.

Dép. 68. Joystick n° 5, n° 60 à 77. Tél. : 03 89 65 27 13.

Dép. 69. Vds P166 MMX 16 Mo RAM DD 2,1 Go CD 24X écran 15"carte graphique 2 Mo, modem, imprimante HP 520 + logiciels et jeux. PC ss garantie, 7500F. Tél. : 04 78 50 66 51.

Dép. 70. Vends CPU Pentium 100 ; 2X4 Mo RAM ; carte mère Intel Triton évolutive à 200 MHz ; carte vidéo Cirrus Logic 1 Mo. Recherche disque dur. Prix à débattre au 03 84 78 71 22.

Dép. 70. Vds carte mère Asus + P200 MMX + ventilateur + 16 Mo EDO : 1090F, vends lecteur CD 16X : 300F, CD 24X : 400F, carte vidéo ATI Mach64 2 Mo : 120F, carte son Dpti : 100F. Daniel au 03 84 91 60 48.

Dép. 71. Vds PC P166 complet + HD 2,1Go +carte 3Dfx + écran 14" + CD 24X + SB16 + HP + RAM 32 Mo, Tél. : 03 85 38 68 74 ou kelfathi@aol.com. Prix : 5000F

Dép. 74. Vds carte ATI Rage II + 4 Mo PCI, sortie TV 500F, carte ISA TV universelle Pal/Secam/Ntsc + capture 400F graveur HP 4020I SCSI 1000F. Tél. : 04 50 25 58 64 (laisser mesg si abs).

Dép. 77. Vends imprimante Citizen LSP-100 reconnu dans Windows sous Citizen 180D ou 120D 150F, cherche PII min 233 MHz complet avec écran moins de 2500F. Opératrice 08 36 60 90 90, puis 06 69 17 77 58 (kobby).

Dép. 77. Vds 2 PC ss garantie : PII 266 + P 233 MMX : 512 Ko ; Vid 4 Mo ; DD 2,1Go ou + ; 32 SDRAM. 4800 et 3900F à débattre. Tél. : 06 85 70 02 13.

Dép. 77. Vds carte 30fx2 12 Mo 1390F. Tél. : 01 60 08 51 51 (demander Mikael) ap 19h.

Dép. 77. Vds Pentium 200 MMX ATX, 32 SDRAM, 1 Mo de cache, CD 24X, maxi Sound 64 dynamic 3D 2 Mo, HD 3,2 Go Ultra DMA, ATI Xpert Play 4 Mo SGRAM AGP, écran 15" : 6000F, Vds 2x8 Mo EDO : 100F. Tél. : 01 64 05 21 55 ap 19h.

Dép. 77. Vds P200+, 32 Mo RAM, DD 4Go, CD-ROM 16X, Matrox Mystique, écran Samsung 17", Windows 95, Office 97, Sound Blaster AWE 32. Prix : 5200F. Tél. : 01 60 35 14 39 Laurent ou lolosky@club-internet.fr.

Dép. 77. Urgent ! Vds Cyrix 166+, carte mère Asusp55t2p4 512 Ko cache, 32 Mo RAM, DD 3,2 Go, Mystique 2 Mo + 3Dfx, carte son 16 bits + HP 80W, CD 16X, écran 15". Le tout ss garantie 2 ans moin d'œuvre : 5200F ou 4200F sans écran. Tél. : 01 60 63 73 64 (Philippe).

Dép. 78. Vds carte 3Dfx Diamond Monster 30 4 Mo avec drivers 600F + 2x16 Mo EDO 200F. Tél. : 01 34 51 61 91.

Dép. 78. Vds joystick Fire 81 avec Duake en VD + mission Pack, souris port PS2 et vds puce pour PlayStation ou échange contre 3Dfx ou faire offre à Alexandre. Tél. : 01 39 14 01 25 ou 06 13 29 06 62.

Dép. 78. Vds graveur réinscriptible Philips 3610 ; 6X2X2 avec logiciels et garantie ; acheté à 2500F, vendu 1500F. Tél. : 01 30 69 88 81 ap 18h (demander Sébastien).

Dép. 78. Vds volant Madcatz (boîtes, notices) : 350F. Vds aussi Nintendo 64 + 1 pad gris + kit vibration + jeu + boîte + notice : 900F. Tél. : 01 34 74 19 52 ap 18h (demander Mickaël). Urgent.

Dép. 78. Vds IBM Aptiva P133, 16 Mo RAM, CD 4X, écran 15", HP, Win95plus, DD 1,6 Go + jeux. Tél. : 01 39 69 16 76. Prix : 3200F.

Dép. 78. Vends 2 barrettes RAM de 4 Mo chacune, le tout 150F à débattre... Renaud au 01 34 77 64 58 ap 19h. E-mail : renblanc@club-internet.fr.

Dép. 79. Vds cause double emploi manette wingman Extreme Digital neuve 250F. Tél. : 05 49 77 59 54 le soir ap 20h.

Dép. 83. Vds carte mère Fic PA-2012 1 Mo ATX + AGP, K6 233 + 96 Mo SDRAM + carte vidéo STB Velocity 3D 4 Mo. L'ensemble 2590F (port inclus). Tél. : 04 94 23 34 98 ou brabus_@hotmail.com.

Dép. 83. Vds disque dur 2,2 Go : 400F port compris. Patrice Perrot, La muraillette, Bt D, avenue Mendes France, 83500 La Seyne sur Mer. Tél. : 04 94 30 81 34.

Dép. 83. Vds PC Comodore PL30 III à collectionneur. 100F. Contacter Dveinnel Vincent, 47 rue Amiral Villorey de Joyeuse, 83200 Toulouse.

Dép. 91. Vds carte Matrox M3D à 475F (neuve, 2 mois ; 890F) très bonnes performances + gratuit 1 CD patches perso + boîte + notice + garantie. B.Leveque@wanado.fr. Tél. : 01 04 49 72 71 http ://www.mygale.org/~jeuvideo.

Dép. 91. Vends CPU Pentium 133 : 200F, 2x4 Mo EDO : 50F. Demander Vincent au 01 60 78 42 74.

Dép. 91. Vds Pentium 166 proc Cyrix, 512 Ko cache, 32 Mo RAM EDO, DD 2,5Go Quantum, Matrox Mystique 2 Mo, écran 15", CD 32X Pioneer slot in, carte son 16 bits, souris + Win95 + jeux. Prix : 4900F. Tél. à Arnaud au 01 64 56 12 99.

Dép. 91. Urgent !!! Vds carte Vitec Drt4. Elle décompresse du MPEG1 et MPEG2. Idéal pour un lecteur DVD. Achetée 3600F vendu 900F sous garantie. Tél. : 01 60 14 49 70 ou fabrice.garcia3@wanadoo.fr.

Dép. 92. Vends AWE 64 édition spéciale : 550F et 3D Blaster PCI 4 Mo de Creative labs : 500F. Tél. : 01 46 20 51 20, demander Jérôme.

Dép. 92. Vds Pentium II 266, CM Abit LX, 512 cache, 64 Mo SDRAM, ATI 4 Mo AGP, SB AWE 64, CD 32X, écran 17", DD 6,4 Go le tout : 7900F. Tél. : 06 12 36 43 57.

Dép. 92. Vds P233 MMX 32 Mo SDRAM CM Asus TX97 Matrox Mystique 2 Mo CD-ROM Pioneer 24X SB 16 PnP DD 850 Mo clavier, souris, joystick Logitech Wingman Extreme Digital H-P boîtier moyen tour prix : 3500F. Tél. : 01 47 16 79 46.

Dép. 93. Vds CM 486 DX IV 100 + ventilo 150F, carte contrôleur 50F carte son 100 % compatible SB 100F, 2 barettes 4 Mo RAM 100F CD 4X Mitsumi 200F, imprimante Citizen 120D+ 350F ou le tout à 800F. Demander Pascal au 01 48 38 68 25.

Dép. 94. Vds carte mère Gigabyte Gag LX/PII AGPx2 850F. CPU Pentium II 233 950F. 2 barettes mémoire SDRAM 32 Mo 350F. prix de l'ensemble 2000F. Hat sous garantie. Acheté le 04 04 98. Tél. 06 14 10 29 89.

Dép. 94. Vds PC complet K6 200 MMX, 32 Mo RAM, écran 14", 3Dfx...5500F (à débattre). Achète graveur IDE faire offres. Tél. : 01 46 78 21 27 (demander Albin) (possibilités sur Paris).

Dép. 94. VdsP200MMX, 32SDRAM, CM TX, Xpert@play PCI 4 Mo, écran Sony 17", cs SB 16 Vibra, DD 4,3 Go UDMA, CD Pioneer 24X + boîtier, etc., pour 5500F. Contacter Etienne au 01 46 63 28 82 ou junk@club-internet.fr.

Dép. 94. Attention ! Vds Pentium2 233 64 Mo SDRAM + CM Asus P2L97 DD 2,5Go CVAti 4 Mo AGP CD12X + CS SB AWE 64 avec SB CSW 100 avec ses basses + clavier... à 7000F ou + 1 écran 14-15" à 8000F. Tél. : 01 46 77 85 77 à Gilles.

Dép. 94. P100 Gateway, mem 32 Mo EDO, écran 15' 0.25 pitch, DD 2.5 Go, CD 12X, carte son Ensoniq, carte vidéo Matrox 2 Mo, clavier et souris, garantie jusqu'à fin novembre 98 prix 3000F 12000F sans l'écran). Tél. : 01 48 85 66 03.

Dép. 94. Vds P200 + 32 Mo RAM + DD 2,5Go + CD-ROM 10X + écran 17"+ Matrox 2 Mo + SB16. Le tout à 4500F. Tél. : 06 82 00 31 29 ap 19h.

Dép. 95. Vds PC 486dx33, 8 Mo de RAM, CD 6X, écran 14", souris 3 boutons, Win3.1 + imprimante Epson Stylus 820 avec câble : 2000F. Tél. : 01 30 36 12 03 (demander Flavien).

ACHATS PC

Dép. 02. Achète carte graphique Matrox Mystique 2, 4 Mo de mémoire 300F. Jim.molcard@wanadoo.fr.

Dép. 12. Urgent ! Recherche processeur 133 MHz Tél. : 05 65 64 61 78.

Dép. 33. Cherche carte 3D Diamond Monster 3Dfx 4 Mo ou info et adresses pour en trouver 500F. Tél. : 06 14 19 12 42.

Dép. 63. Cherche CPU Intel Pentium de 166 à 200 MHz MMX ou non MMX Tél. : 04 73 23 37 89 ap 19h. Demander Didier.

Dép. 75. Cherche overdrive pour P100, P200 MMX. Tél. : 01 45 83 89 64, demander Christophe à partir 20h. Petit prix, demander.

Dép. 76. Recherche fans d'images de synthèse pour création et échange d'idées. Contacter Yannick Friboulet, 97 Rue St-Jacques, 76600 Le Havre ou tél. : 02 35 46 28 35.

Dép. 78. Cherche processeur Intel Pentium 200 non MMX (Fabrice). Tél. : 01 34 78 62 67.

Dép. 91. Urgent ! Cherche barette 16 Mo EDO. Prix maximum 100F. Tél. : 01 64 59 37 81 (demander Joachim).

CONTACTS

Dép. 29. Recherche intéressé(e)s pour monter réseau local en week-end. Investissement personnel indispensable. Jeux : Quake-like, etc. Tél. : 02 98 56 44 06 (demander Alex) région Quimper, Pont-l'Abbé (Sud-Finistère).

Dép. 38. Débutant cherche graphistes et programmeurs pour la mise au point d'un petit shoot 2D en équipe. Contacter Alexandre au 04 76 27 37 01.

Dép. 51. Recherche personnes intéressées pour jouer en réseau local IPX (P133 recommandé). Tél. : 03 26 06 46 22 (contacter Serge).

Dép. 69. Recherche les numéros de joystick 1 à 12 inclus + n°15/17/20/24/44 sur Lyon et environs. Tél. : 06 60 66 85 15 Laurent.

JOBS

Dép. 54. Rédige rapport/ CV... sur ordi, 15F la page. Renvoi gratuit à domicile + délai négociable. Tél. : 03 82 46 27 80. Demander Francis.

Dép. 78. Studio en création Ouest R.P. rech. programmeurs ASM 80x86, c, c++/ Win95 Win98, connaissant DirectX (>= 5.0). Compétences souhaitées en temps réel et IA. Démo appréciée. Contact : changai@yahoo.com.

Dép. 93. Ubi Soft recrute un game designer pour un jeu d'anticipation futuriste en 3D. De formation supérieure (bac + 2 min.), vous avez une excellente connaissance des jeux vidéo aventure/action PC et console, ainsi qu'une bonne analyse du game play. Vous êtes créatif et rigoureux. Vous êtes motivé par le fait de chercher de nouveaux game play dans une ambiance futuriste/espace.

Vous maîtrisez l'anglais. Veuillez adresser lettre de motivation + CV (Word) par e-mail à Jean-François Caillard (jfcaillard@ubisoft.fr). Vous pourrez joindre, si vous le désirez, une critique de jeux PC/console.

AUTRES VENTES

Dép. 75. Vds Amiga 500 + ext 512 Ko + 2 lecteurs externes + péritel + jeux prix 800F. Vds 386 SX 25 4 Mo Disque dur 120 Mo 300F. Contacter J-8 ap 19h. Tél. : 01 42 80 01 97.

Dép. 77. Vds basse Vantage + ampli Vantage 50W l'ensemble 2000F avec accessoires fournis. Tél. : 01 64 08 25 65 ap 13h (demander Nicolas ou Laurent).

Dép. 78. Vends Gameboy + 7 jeux 400F. Demander Patrick au 01 39 52 67 91.

Dép. 83. Vds Atari 1040 STE Moniteur couleur unité centrale, clavier, 2 joysticks, souris, jeux. Le tout 1000F port compris. Tél. : 04 94 34 00 27. Demander Sébastien.

Dép. 91. Appareil photo numérique Agfaphoto 1280 complet, dans son emballage d'origine. Prix : 4500F. Tél. : 01 64 48 73 12.

Dép. 92. Vends Megadrive avec jeux et 2 manettes dont une turbo à 6 boutons. Prix : 200F. Contacter Alexandre au 01 46 30 66 70 de 17h à 19h.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.
Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 96 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES